JOKER

271

9 771318 461012

02/16 - 6,90 €

POZDRAVLJEN BRALEC LEDERŠERIFA. ŠEM DEADPOOL IN RAD BRIZGAM. PO WOLVERINU.

DIRT RALLY
DRAGON'S DOGMA
LEGO AVENGERS
DARKEST DUNGEON
PONY ISLAND
THE WITNESS

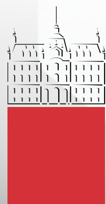
PET STRANI SVEŽIH TV-SERIJ

AVTOMOBILI SEJMA CES 2016

ZGODBA SLOVENSKEGA LEPOSLOVJA: HASAN, ČRTOMIR IN OSTROROGI VSTOPIJO V BAR ...

VESOLJSKI VEDEŽ O ODKRIVANJU LUNE: KDAJ GRE ČLOVEK VNOVIČ NA MESEC?

OD DOOMSDAYA DO APOCALYPSA: PREDOGLED LETOŠNJIH SUPERJUNAŠKIH FILMOV



Univerza *v Ljubljani*
Fakulteta *za računalništvo in informatiko*

Prvostopenjski študijski programi

150 VPISNIH MEST — **Računalništvo in informatika,** univerzitetni študij

150 VPISNIH MEST — **Računalništvo in informatika,** univerzitetni študij

40 VPISNIH MEST — **Računalništvo in matematika,** interdisciplinarni univerzitetni študij (s Fakulteto za matematiko in fiziko)

30 VPISNIH MEST — **Multimedija,** interdisciplinarni univerzitetni študij (s Fakulteto za elektrotehniko)

20 VPISNIH MEST — **Upravna informatika,** interdisciplinarni univerzitetni študij (s Fakulteto za upravo)

USTVARJAMO NOVE SVETOVE

FRI

IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Strašen vik ino krik se je znova razlegel po Dolini šentflorjanski, kakor nekoga bi klali in vsemu narodu zavdali. So bile posredi neoplojene matere samohranilke, ogroženi otroci ali kaprice s termoelektrarnami? Oziroma kakšna tema iz druge svetovne vojne, ki jo iz prve roke pomnijo le še redki, a ji vedno znova uspe spreti ta naš mali, razboriti narod? Nak, tokrat je klin vanj zasadil politično-kulturniški predlog o glasbenih kvotah na radijskih postajah. Bolje rečeno, popravek kvot, kajti že zdaj imamo z zakonom zapovedano, koliko slovenske glasbe je treba v obulusu predvajati. A ker mnogokateri urednik meni, da smo pod Alpami doma hlapci, ki smo do včeraj službovali pri Nemcih, zdaj pa pač pri Anglosasih, se je hitro našel obvoz. Nemalo radiev, zlasti komercialnih, slovensko glasbo enostavno predvaja – ponoči. S tem zadostijo kvotam in ne posiljujejo svojih občutljivih poslušalcev, ki ob slovenskih besedah, vpetih med zvoke, zakrvavijo iz ušes in takoj, ampak res takoj preklopijo kam drugam, nakar zbežljajo še oglaševalci in je vsega konec. Samo zato, ker se je iz zvočnikov namesto frišne Rihanne (ki je zdaj blazno artsy!) oglasil, omojbog, Muff ali kaj podobno odurnega. No, zdaj so se socialistični dušebrižniki temu namenili narediti konec z ukinitvijo obvoza. Po sedanji ideji, ki zna biti na kraju kljub odložilnemu vetu sprejeta, bo treba večino dnevnega deleža predvajane slovenske glasbe zasukati med 6. in 19 uro. Za javni radio je to 40 odstotkov muzike, za komercialni pa borih 20. A kakopak je sledila standardna jamrunga o omejevanju in šikaniranju avtonomije, četudi zakon zgolj odpravlja goljufanje in betonira tisto, kar pozna marsikatera evropska država – zaščito domačega jezika in kulture.
V določenih postavkah zakon resda ni povsem jasen, a pod črto gre za docela normalno in razumljivo potezo. Uredniško vitje rok v nebo je iz trte izvito, saj je kakovostne slovenske glasbe več kot dovolj. Jadikovanje se razlega samo zato, ker bo treba v program izmenada vložiti nekoliko več truda, kot da s police vzamejo tujsko sladkarijo in jo brez dela (in vesti) ponudijo raji. Dober primer je Rock radio, katerega program podnevi pozna natanko dva naša izvajalca, Siddharto in Big Foot Mamo, ostalo pa tvori že tako boleče zlajnana angleška produkcija, da glava peče. Nakar se ponoči čudežno najdejo Avtomobili in drugi stari, pa tudi kak novejši slovenski roker. Meniti, da bo zaradi slišanosti teh bendov podnevi postajo zapustil prevelik del poslušalcev, ni le neumno, temveč meji na zanikovanje lastnega naroda ter jezika. Ter botruje zamiranju domačega in dodatnemu zagonu tujega. Saj ne, da je slednje avtomatično slabo, toda kdor misli, da je z angleščino postal Američan in z nemščino Nemec, se moti. Slovenec si, tako je mati djala. **Sneti**

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Blitz	31	Gameplay	63	Roccat	91	Telekom	92
EKWB	19	MAK Wien	13	Sisplet	65	To je to	85
FRI	2	Philips	92	Šumi electronics	87	Viarbox	7

S pročelja te gleda najemnik z dolgim gobcem. Pravijo mu Deadpool in ima raje Wolverina kot Scarlet Bitch.

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 271
februar 2016
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Parmova 14, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Kavbojc, Sneti

LUSTRATORKI
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si

ODDELEK ZA NAROČEVALNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %.
DVDja ni več, DDV ostaja!

V ISKANJU SIMBE IN PEMBE

Kravice, medvedki in levčki so prve podobice, ki jih osvoji dojenček. Zoološki TV-program nas zaradi vse bolj neverjetnih posnetkov nikoli ne neha navduševati in živalski vrtovi so na vrhu spiska turističnih atrakcij. V ogledovanju za življenjem zvedavo odmikamo skale, prekopavamo prst, gledamo pod morjem in obiskujemo kmetije. In če nam čebelar odpre panj ali na izletu najdemo polha, je to celo doživetje. Kljub vsem tehnikalijam in umetnemu nas torej živalsko kraljestvo še zmeraj privlači. Oziroma najbrž prav zaradi tega: bolj kot rinemo v sintetičen svet, proč od narave, bolj neobičajna in s tem interesantna nam je že liska na paši, kaj šele mlaka, polna pupkov.

Največjo vrednost ima kajpakda uzrtje živali v naravnem okolju, če se le da, tujsko vrsto v daljnih krajih. Ko v avstralskem gozdu vidiš koale, nikoli ne pozabiš njihove prisrčnosti, tako kot ne žalostnega dejstva, da zobajo izključno nehranilne evkaliptove vršičke, zaradi česar imajo energije le za štiri ure premikanja dnevno in največkrat umrjejo zaradi lakote. Obisk Rta dobre nade opomni na biogeografski zločin avtorjev otroških knjižic, kjer so pingvini često v družbi belih medvedov. Resnica ne bi mogla biti bolj nasprotna, kajti ena živalska vrsta živi izključno na južni kapi in druga na severni. Odkar sem se z ventilatorskim čolnom preganjal po floridskih močvirjih in se soočil s petimi metri aligatorja le za razdaljo gobca stran, mi je podatek, da ta sodobni dinozaver na kopnem doseže hitrost 30 kilometrov na uro, precej bolj strašljiv.

SAFARI JE LE EN

Kako zanimive so nam take dogodivščine, priča pripravljenost konkretnega plačevanja za bežen pogled na Moby Dicka ob norveški obali, za plavanje s Flipperjem na Zanzibarju ali za oprezanje za Bagiro v indijski džungli. Tega se lokalci zavedajo in zlasti v tropskem, revnejšem svetu dobro služijo na rovaš belih zoofirbcev. To se morajo čuditi, da smo pripravljeni plačati, da vržemo oči na opico na drevesu, gigantsko kokosovo rakovico, ki leze na palmo, ali na tolmun s pirajami. Je že tako, da nam iskanje malega Nema po rdečemorskih koralnih grebenih da bistveno večji EXP kot obisk akvarija. Iz tega sledi, da je kronski animalijski kvest srečati kralja živali na njegovem dvorišču. Svojčas, pred ledeno dobo, je bilo to lažje, saj so levi živeli po vsem svetu in najbrž bi bil prenekateri pračlovek vesel, če mu ne bi nikoli prišli na pot. Dandanes ti grivasti mački kraljujejo le še savanam podsaharske Afrike. Za ta ačivment sem se zatorej odpravil na safari. Dobesedno.

Safari je raztegnjen izraz, pod katerim te Turek pelje po anatolijskih gričih, Arabec čez pustinjske sipine in Indijanec med bizone. Toda beseda izvira iz svahilija, kjer pomeni potovanje, zato je zaresni safari en sam: pot v vzhodno Afriko. Tja, kjer kot po naključju živi Simba, kakor domačini rečejo levu. Najbolj dostopni in primerni deželi za tako odpravo sta Kenija in Tanzanija, saj imata obe nemalo parkov, ki radovednežem omogočajo druženje z živalmi. Med pokrajinami izstopa proslavljeni tanzanijski Serengeti, ki sega v kenijsko Maasai Maro. Od tam izhaja večina tistih spektakularnih posnetkov velike migracije poldrugega milijona gnujev, zeber in bivolov. Biti julija ob rekah, polnih krokodilov, ki jih morajo kopitarji prečkati, ali premikanje mogočnih čred spremljati iz balona, je res neprecenljivo.

Primerna edinstvenemu doživetju je takisto cena. Organizirani safariji so dragi kot žafran, saj za nekajdnevne aranžmaje računajo več, kot če bi prebival po poslovnih hotelih evropskih prestolnic. Petsto evrov za tri noči v šotorih je normalna postavka, pri čemer intimen terenec ni vedno pravilo, marveč se utegneš znajti v razmajanem avtobusku, polnem Rusov. Zaradi ohrnije, predvsem pa zavoljo svoje avanturističnosti, sem se podviga raje lotil sam. Čeprav spletni nasveti poudarjajo, da je vožnja tam doli zaradi tipično tretjesvetovnega prometnega režima in desnega volana skrajno odsvetovana, sem najel land cruiserja in se samošofersko odpeljal med žirafe ter leve. Namenil sem se v tanzanijski rezervat Selous, ki je s površino dveh Slovenij največji savanski ekosistem na planetu. Prva pustolovščina je že doseg cilja, saj po 150 kilometrih zmanjka asfalta. Naslednjo dobro stotko sem se trideset na uro prebijal po blatno prašni cesti, polni luž, zamorcev na kitajskih motorjih in čred nenavadnih krav.

ŽIVALSKO KRALJESTVO

Sam v park ne smeš, kar je samoumevno. Obvezen je vodič, po možnosti zmešanica Masaja in bušmana, ki še vedno živijo v sodelovanju z naravo. Moj je brez zemljevida in GPSa poznal vsa napajališča, hijenine brloge in pašnike slonov ter je bil neusahljiv vir privlačnih zgodb. Izvedel sem, da se vsake nekaj časa pojavi lev ljudožerec, ki pleni po okoliških vaseh in pomalica celo dvomestno število človečkov, preden ga pokončajo. Menda so levi krivi vsaj za petdeset žrtev letno. A rekord trupel za mnogokratnik levjega drži rečni konj. Potamčki so namreč, kakor v Egiptu, zaslužni za nekaj sto nesreč. Ne samo, da radi prevračajo manjše kanuje, marveč človeka s svojimi kosilniškimi čekani v resnici pregriznejo na pol. Najboljša obramba je, da zaplavaš pod vodo, kjer on zapre oči. Ali jim sploh ne hodiš na pot. Na safariju načeloma itak ne zapuščaš avta, saj je življenje dobesedno v vsakem grmovju. Včasih le govnač, ki kotali svoj košček dreka, da bo imela družica in deca kaj jesti. Drugič zarod renčečih divjih psov, ki živijo le še v Tanzaniji.



Masajev v osrednji Tanzaniji ni, saj živijo le na severu ob meji s Kenijo. A v iskanju boljšega življenja, ki se ne vrti le okrog krav, jih je najti vsepovsod. Na peš safariju so turistom dodeljeni za obrambo, a nimam pojma, kaj storijo ob nevarnosti. Zaplešejo svoj plemenski ples in svojo prepoznavno opravo spremenijo v piknik prt?



Za značilna savanska marelasta drevesa s skoraj ravnimi krošnjami so krive žirafe, ki posmukajo vse v dosegu, za polomljeno hlodovino pa sloni. Ti se toliko časa praskajo in drgnejo ob deblo, dokler ga ne zlomijo. Ampak v resnici niso uničevalci gozda, saj z raznašanjem neprebavljenih semen na veliko pogozdujejo.



Tale se mi je predstavil kot bušman, čeprav ga ne gre mešati s kalaharijskimi grmičarji. Ko je našel slonji drek, si je iz njega zmotal džojnt, po katerem bo močan kot slon. Njegova sreča, da je imel beli človek vžigalnik! Na kraju je vse skadil sam! Škoda, da nisem nekaj govna zavezal v culo, saj slonja moč vedno pride prav.



Večina savane je ravninske in premikanje omejuje le vodovje. Zebre, impale, kuduji in pavijani se praviloma ne menijo za redek promet skozi park. Pazljiv se treba biti pri slonih, bivolih in nosorogih, ki včasih napadejo džip. Seveda se voziš na lastno odgovornost in če te pojejo levi, ti po mojem še izstavijo kazen za krmljenje živali.

Ko se voziš po savani skozi žbunje in čez mlake, začenja curljati v avto, ni pogleda brez premikanja. Impal, žiraf in zeber sem videl toliko, da so me že dolgočasile. Ne zmanjka niti brezkončnih čred gnujev in drugih antilop ter pavijanov, ki v grozdih visijo z vej. Redni so takisto slonji tropi, ki so se sposobni približati avtu na nekaj metrov. A to niso udomačeni azijski olifanti, ki žicajo za banane, zato neumnosti v njihovi bližini ne gre početi. Zlasti če so v čredi Dumboti oziroma so pubertetniški samci pijani od prenažrtja z zavretimi marulami. Nadalje te z gladine večine mirujočih voda motrijo oči čred hipotov in posamičnih krokodilov, medtem ko se zgoraj spreletavajo ptice vseh sort in barv. Za ornitologe je Afrika pač obljubljena dežela. V bolj gozdnatem delu se skrivajo pumbe – svinje bradavičarke, včasih čez pot steče metrski kuščar in uzrl sem celo trop mungov, vendar ne v boju s kobro. Strupenjač naj bi tam sicer ne manjkalo, kot tudi ne nekih zajebano strupenih pajkov in nič manj boleče grizečih stonog.

Na žalost tipičnega primerka Simbe nisem srečal. Najbliže je bila druščina levinj pod drevesom, ki so spale s tačkami v zrak in se sploh niso menile za par džipov, parkiranih dva metra stran. Ikonični prizor samca, ki žre antilopo in odganja hijene ter jastrebe, bo še nadalje v domeni moje domišljije in Animal Planeta. Parki so gromozanski in četudi naletiš na denimo šestmetrski termitnjak, je lahkoverno pričakovati akcijske zanimivosti ali najdbo slonjega pokopališča. V treh dneh stezosledstva, preučevanja iztrebkov in odganjanja muh cece nisem videl niti enega kadavra ali okostja, zgolj lobanjo, a še zanjo sumim, da je bila nastavljena. Od tako imenovane velike peterice sta se mi skrila tudi leopard in nosorog. Prvi je zaguljen šef, saj se nevidno zadržuje na drevju, medtem ko so rinoti izredno redki in živijo v samem središču parka, ne na obronkih. Ipak je to narava, ne živalski vrt. Že tako sem bil presenečen, kaj vse in kolikokrat ti prekriža pot. Po Kočevskem rogu lahko lomastiš cel dan, pa boš vesel že bežnega pogleda na srno.

AFRONEPOZABNOST

Safari kajpakda ni samo predstava favne, marveč ravno tako rastlinstva in lokalne folklore. Prvič sem ugledal znamenito afriško kraljevsko drevo baobab in za nameček splezal nanj. Bojda ni bolesti, ki je ne bi pozdravil ta nenavadni mogočnež, katerega izvlečke pri nas drago prodajajo. Nič manj zdravilen ni slonji drek. Slon namreč požre dvesto različnih rastlin in ima slabo prebavo, zato je njegovo govno superarcnija. Nenavadno, da se še ni našel podjetnež, ki bi ta iztrebljeni koktejl tržil kot superhrano. Drugače koristen je šivankasti plod žvižgajoče akacije, ki velja za najbolj ostrega med rastlinami, zato ga grmičarji uporabljajo za pirsing! Ker dolge trde špice predrejo celo pnevmatike, sem se grmovju ogibal v velikem loku. Še bolj odsvetovano je šlatanje nekega kaktusa, katerega izcedek te ohromi in oslepi ter ti genitalijo posuši. Včasih so lovci z njim prepojili puščice, sam pa sem v svoji čezlesnosti v rastlino zapičil vse svinčnike iz hčerkine šolske puščice. Varnosti ni nikoli preveč ...

Slišanih štorij in doživetih prigod imam seveda še nebroj. Po parku denimo patruljirajo čuvarji z brzostrelkami AK-47, ki so v vojni z enako oboroženimi divjimi lovci. Ker si Kitajci erektilno disfunkcijo lajšajo s fino zmletimi kosi redkih živalskih vrst, povpraševanje po nosorogovini in slonjevini ne jenja. Ravno prejšnji mesec so jagri ubili pilota nadzornega helikopterja. Zaradi njih je slonja populacija v nekaj desetletjih upadla za dve tretjini. Osebni nepozabni spomin je avtomobilska okvara sredi divjine, 40 kilometrov od zadnje elektrike in na območju brez mobilniške pokritosti. A tale mzungu, kot ondod pravijo belemu človeku, je s svojimi preživetvenimi veščinami familijo obranil pred krdelom pavijanov in rojem komarjev ter z nekaj sreče prepričal enega od dveh akumulatorjev v delovanje. Kasneje me je stroj v sličnem okolju še dvakrat pustil na cedilu, nakar ga kratkomalo nisem več ugašal. Toliko o zanesljivosti afriških rentacarov, mamu jim!

Toda take zgodbe so najboljše, ako jih doživiš sam. Prst po zemljevidu, dokumentarci, pripovedovanja, Twitch in porniči so zanimivi ter širijo obzorja, nič ne rečem. Tam vidiš vse od blizu in pod različnimi koti. Ni pa ga čez lastne dogodivščine, spremljanje savanskega sončnega zahoda in obedovanja v drevesni hišici z levinjami v neposredni bližini. Izkusiti črno celino v pristni lepoti, stran od tamkajšnjih kaotičnih velemest, je tisto, k čemur mora težiti vsak prirodoljub. Nevarnosti ni, saj te ne pojedo ne žuželke ne zamorci. Prebivalci na nas resda gledajo kot na hodeče bankomate, ampak to je del in obenem cena pustolovščine. Sam sem imel za gradnjo medkulturnih mostov v enem žepu šop dolarskih bankovcev in v drugem reklamne lego strička. V največ primerih pa velja njihova najbolj pogosta besedna zveza: hakuna matata – brez skrbi.

David Tomšič



Baobab ali drevo opičjega kruhovca je eno najbolj nenavadnih dreves sploh. Zaradi majhne, visoke krošnje in košatih korenin, ki pod zemljo segajo celo sto metrov daleč, mu domorodci pravijo obrnjeno drevo. Verjamejo namreč, da so ga bogovi nekoč izpulili in obrnili okoli. Poleg tega ga po božje častijo, saj je zdravilno.



Simbe nisem našel, le Nalo in njene kolegice, ki so nezainteresirano spale. Vodiča žal niti dolarji niso prepričali, da bi jim šel spulit par dlak iz repa. Kljub prisrčnosti je tale mucka vsaj 120 kilogramov mišic, plus kremplji in čekani. Četudi pravijo, da se leva obvaruješ z mirnostjo in recitiranjem poezije, človek po mojem nima šans.

Budilka, ki zbudi z vonjem



Za tiste, ki jim je jutranje oglašanje budilke morilsko, je Francoz Guillaume Rolland zasnoval urico sensorwake, ki človeka iz sna potegne z nežnim vonjem. Naprava namreč sprejme kartuše šestih različnih vonjav, po morju, gozdu, kavi, rogljičkih, čokoladi ali poprovi meti, kar spomni na Jokerjevo prazgodovinsko potegavščino s smellblasterjem. Poskusi kažejo, da naj bi metoda učinkovala v 99 % primerov. Problem je le, da ti sensorwake pravih rogljičkov ne zna speči, in razočaran utegneš biti, ko za zajtrk dobiš dvopek z zaseko. Budilka pride na trg maja in bo stala 110 evrov, posamične kartuše, ki bodo zadostovale za en mesec bujenja, pa okoli pet.

Windows Phone kmalu mrtev kot dodo

Špekulacija iz zaključka prejšnjemesečnega testisa lumie 950 XL postaja realnost. Kljub Microsoftovemu pogumnemu nakupu Nokie, kar je skupaj s potencialom Oken 10 napovedovalo odločnega tretjega igralca pri mobilnikih, se je namera povsem izjalovila. Slabo dobavljivost in švoh modele v drugi polovici lanskega leta je kronal debakel z nerazumljivo slabim operacijskim sistemom. Rezultat: v zadnjem četrtletju so prodali le dobre štiri milijone aparatov, kar je 57 odstotkov manj od leta poprej. Postavljeno v širšo sliko to predstavlja zgolj odstotek vseh prodanih mobitelov. Glede na vtis, ki ga je na javnost naredila nova lumia, je prihodnost zgolj še bolj črna. Delež uporabnikov je vse manjši in prav tako vlak zapuščajo izdelovalci aplikacij. Uradnega ni sicer še nič in Microsoft ne bo čez noč ukinil telefonije, vendar naslov drži. Na žalost.

Doom na majski petek trinajstega

"Petek je dan za zadetek. Rakete v demonovo gofljo, namreč." Tako menita Studio Id in Bethesda, ki sta petek, 13. maja, določila za izid Dooma za PC, playstation 4 in xbox one. To bo četrti del enega najbolj slovitih igričarskih nizov, a je cifro v naslovu pojedla zver. Fabula se bo vrnila v čas prvenca in govorila o vdoru demonov v bazo na Marsu, ampak koga brigajo govorance. KRIII! Od srhljivsko naravnane trojke se bomo vrnili h klasični dumačini s šusi dvocevke v drob, namečkoma pa v brutalnih eksekucijah trgali glave, stopala in hrbtenjače. Tole ne bo streljanka z obnavljanjem zdravja za pusije, marveč pravomoška norišnica s turbo šprintanjem in dvojnimi skoki! V multiju pa zna biti zanimivo orodje za hitro grajenje nivojev. Najbolj predani si lahko za 130 evrov prednaročijo zbirateljsko inačico z imenitnim, trideset centimetrov visokim kipcem skeletorskega revenanta. Lastniku ne bo znal potrgati okončin, se bo pa svetil.



Za otroke, ki jim starši branijo živega psa

Kdo bi si mislil, da mineva sedemnajst let od Sonyjevega Aiba, superdragega eksperimentalnega robotskega psa. Nenavadno je, da kljub velikemu razmahu takih igrač česa podobnega danes sploh ni mogoče kupiti. Robotkov takih in onakih je sicer na policah nemalo, a to so poceni rešitve kratkoročne zabavnosti, predvsem pa ni ničesar simpatičnega za vso družino. (Ne, tečni Furby to pač ni!) Zdaj skuša vrzel zapolniti uveljavljena firma WowWee z motoriziranim kužkom Chip, ki je potrditev projekta dobila na množičarskem portalu. Njihov kaninski robotek za razliko od Aiba ne hodi, marveč ima na tačkah tako imenovana mekanumska kolesa, venček diagonalnih valjčkov, ki mu omogočajo bočno premikanje. Opremljen z infrardečim radarčkom zna zato manevrirati med ovirami in početi čuda pasjih trikov.



Čeprav kolesa niso enaka stopicljanju, je zaradi njih Chip hitrejši in gibčnejši. Firma WowWee, ki jo poznamo po Robosapienu, zagotavlja kužatovo dolgoživost, saj bodo softver stalno bogatili.

Glavna fora je seveda v povezanosti, ki je pravzaprav dvojna. Na prvem mestu je povezava z zapestnico, ki Chipu pove, kdo in kje je lastnik. Tako mu lahko sledi in izpolnjuje ukaze. Še več pa omogoča mobidična aplikacija z vrsto igrifikacijskih in tamagočijevskih prijemov, od hranjenja prek neprestanega dolsnemanja novih potez do izpolnjevanja izzivov. Za bolj oseben odnos ima Chip bevskalni zvočnik in senzorje, ki zaznajo crkljanje, božanje in dvigovanje. Robokuža bo v kompletu dobil še IR-oddajniško kroglo za igranje in polnilno posteljico, na katero se bo znal priključiti sam. Nenavadna je edinole odsotnost kamere in mikrofončka, ki bi dodala vrsto novih možnosti. Je pa res, da je že brez njih cena igrače nastavljena na okoli 300 evrov. V Slovenijo se bo pes prikotalil poleti.

Razerjeva puvaška nabirka

Razer se na CESu rad izprsi s hotnimi novitetami. Letošnji program je otvorila menda najbolj napredna spletna kamerica stargazer, saj danes vendarle vsi streamajo, sploh babšeta z velikimi pljuči. Njena posebnost je vdelana Intelova 3D-tehnologija RealSense, ki jo pelje v smer kinecta. Zaznavanje globine odpravi potrebo po zeleni steni in samodejno doda na video izrezanega komentatorja. Ne le to, celo 3D-zajem pozna, s katerim je moč skenirati objekte in fris. Seveda ne gre brez zaznave mahalnih gest in obrazne mimike. Kako natančna je stvarca pri tem, izvemo spomladi, ko dospe za dobrih 200 evrov.



RealSense uporablja podobna črevca kot kinect – poleg navadne kamerice še infrardeči projektor z zaznavalom. Od tod značilna tri očesa naprave.

Druga noviteta Kalifornijcev je ročna ura nabu watch, sestra zapestnice nabu. Oblikovalci so ubrali drugačno pot od ostalih smartwatchev, saj nima velikega, enovitega barvnega zaslona, marveč je videti kot športni digitalni kronometer. Pri Razerju so namreč mnenja, da je vsa tista sijajnost in dotikabilnost brezvezna, zlasti ob neprestani potrebi po polnjenju. Njihova napravica ima zato monokromatski matrični displej in baterijo, ki celo leto skrbi za vse temeljna časomerna opravila. Drugi polnljivi akumulatorček, ki drži teden dni, pa skrbi za pametne funkcije, povezavo s telefonom in merjenje aktivnosti. Nabu watch torej še vedno prikazuje SMSe, notifikacije aplikacij, opomnike in sestanke ter šteje korake, le brez barvne grafike. Pri tem uporablja taprave gumbe in je nasploh netežaven za rokovanje. V prid mu je tudi cena: plastična izvedenka stane 180 evrov, jeklena 240.



Razerjeva vekarca navidez ni ravno pametna, saj vendarle nima sijočega barvnega zaslona. A ravno zaradi te pomanjkljivosti zna biti še bolj uporabna.

Tretja noviteta je prenovljen gejmerski prenosnik blade stealth. Dobrega pol palca debeli ultrabook ima v sebi najnovejši Intel core i7-6500U, sparjen z osmimi gigabajti rama. V oči skočita kvalitetni opciji za dotikabilni zaslon v ločljivostih 4K ali QHD, torej 1440p, in to pri vsega dvanajst in pol inčih po diagonali. Razkošje izpriča še mavrično osvetljena tipkovnica. A pazi: za poganjanje najzahtevnejših naslovov je nadalje mišljena raba z zunanjo desktop grafično kartico v samostojnem ohišju razer core, ki se ga z blade stealthom poveže po vodilu thunderbolt 3. Core dospe pozneje letos in cene še ne vemo, a že za blade stealth v najšibkejši konfiguraciji hočejo tisoč evrov.



Zadaj ni desktop računalnik, marveč razer core, škatla z grafično kartico. Ta stealthu omogoči poganjanje Fallouta 4 tako, da vidiš hudo daleč.

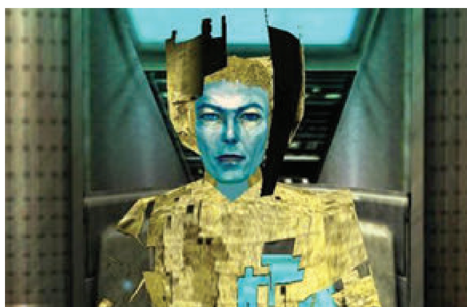


Kilmister je tákole obrazno dlačevje nosil tako dolgo, da so ga naposled poimenovali kar po njem – lemmy. Zraven spadata čik in klafeta.

Umrla z igrami povezana veleglasbenika

Koncem decembra je konec vzel legendarni metalec Ian Fraser Kilmister, znan pod nadimkom Lemmy. Šlo je za basista, pevca in glavno persono kultne angleške skupine Motörhead (izgovarjaj brez preglasa – tega so dodali samo zaradi slaboritnosti), ki je žagala glasen in pravoveren heavy metal. Njihova zadnja albuma, The Wörld is Yours in Bad Magic, nista zvenela nič drugače kakor Overkill, Bomber ter Ace of Spades izpred desetletij. Prav ta brezkompromisna rokenrol drža z leder jaknami, bradami, rjovečimi motocikli in žgočimi rifi jih je obdržala relevantne. Vest o smrti člana sama po sebi ne bi šla v naš kontekst, če ne bi bil Lemmy intimno povezan z igrami. Ne le, da se je telesno in glasovno kot Kill Master pojavil v špilu Brütal Legend, kjer se oglasi rif iz komada Marching off to War. Bil je tudi zagret gamer, ki naj bi vsled oslabelosti zaradi raka pri starosti 70 let s sveta odšel prav med nabijanjem najljubšega špila. Žal ni znano, katerega, ampak nedvomno je šlo za nekaj ostrega.

Z igro je povezan tudi drugi svežeumrli muzikant, David Bowie, ki je zaradi raka odšel 10. januarja pri 69 letih. Sredinska publika se ga spomni po u izi hitičih, kot so Let's Dance, Heroes in China Girl, filmskih vlogah (Labyrinth!) in odrskih personah, s katerimi je premagoval lastne travme, od Ziggyja Stardusta do Thin White Duka. Glasbenih sladokuscem pa se je priljubil z nekomercialnim zvočnim eksperimentiranjem. Glede na to, kakšen odbitek je to bil, je čudno, da je imel opravka le z eno igro. The Nomad Soul se je klicala, izšla je leta 1999 in bil je to prvi naslov danes uveljavljene firme Quantic Dream ter igrorežiserja Davida Caga (Beyond, Heavy Rain). Šlo je za napredno pustolovščino po futurističnem svetu z mnogo neobičajnostmi, med drugim selitvijo duše iz enega lika v drug. Vsi pristopi se sicer niso posrečili, toda špil si je drznil, zato nam je ostal v spominu. Pod žaromete je znova prišel ob Davidovi smrti, saj je Bowie zanj prispeval glasbo in v njem nastopil v obliki dveh stranskih likov. Kot ena od meščank pa se je pojavila njegova manekenska žena Iman.



Bowie je v Nomad Soulu posodil fris revolucionarju Bozu in vodji izmišljene skupine Dreamers, ki ilegalno koncertira po fašistoidnem mestu.

Dvoje letalnih igrač

Francoski Parrot poznamo po ljudskih dronih, kot sta AR.drone in bebop. Tokrat pa so pokazali letalnik disco, ki sodi v razred krilatih letalc, ne kvadrikopterjev. Sami si ga označili za prvo tako napravo, ki jo lahko vsakdo pilotira direkt iz škatle. Znatno so se namreč posvetili programski opremi, ki naj bi v navezi z vsemi mogočimi senzorji tudi neukemu pilotu omogočala, da frčalo obdrži v letu. Reč se bo v zrak pognala navpično iz roke, letela do 80 kilometrov na uro in nato pristala jadralno. Za to bo nujno potrebna mehka trata, drugače bo nosna kamera nasrkala. Za razliko od kopterjev bo disco manj slišen in bo zmogel tri četrt ure igranja. Podpiral bo Parrotove fizične kontrole in naočnike za prvoosebno krmiljenje, dočim kakšnih naprednejših rab v smislu medsebojnega lovljenja / dirkanja / navideznega streljanja ne omenjajo. Zgolj možnost samodejnega kroženja po GPS-koordinatah. Prav tako sta nepoznana datum in cena.



Disco ne bo prvi krilatež za domačo rabo, bo pa najpreprostejši, saj boš zgolj skupaj zložil trup in krili ter že letel. Za stabilnost bo skrbel softver.

Že večkrat smo omenili drončke, ki jih ni treba upravljati, marveč samodejno sledijo lastniku in ga snemajo iz vnaprej nastavljenih zornih kotov. Eden takih je bil pred časom oznanjeni lily, novo napovedana pa je 140-gramska igrača onagofly s 15-megapičičnim fotoaparatom. Čeprav se bo z njo dalo špilati tudi manualno, je osrednja lastnost zasledovanje lastnika in shranjevanje posnetkov neposredno na telefon. Za držanje na nevidni vrvici ne bo potreben namenski oddajnik, marveč bo krilata kamera to počela z geolociranjem telefona. Pri tem onagofly kot prvi dodaja izogibanje oviram z rabo infrardečega senzorja. Seveda so obljube eno in praksa drugo. Lahkoverno je pričakovati, da bo letalna kamera nadmočno šibala za kolesarjem in kot TIE fighter švigala med vejami. Toda ameriška firma je očitno dovolj prepričljiva, kajti namesto zaprošenih 150 tisočakov na Indiegogo so napaberkovali skoraj dva milijona prispevkov. Koliko je resnice na obljubah, bomo izvedeli poleti, ko bo onagofly s postavko 350 evrov naposled vzletel.



Onagofly ni letajoči kilogram in rotorji niso mesoreznica. Kljub temu avtonomno letanje in sledenje zbujata mešane občutke.



EA je leto zaključil kot založnik številka ena
EAjevo preliminarno poslovno poročilo navaja rekordne lanske zaslužke, k čemur naj bi največ pripomogla moštvena streljanka Star Wars: Battlefront. Zanjo so sprva upali, da je bodo do marca potržili v deset milijonih kosih, vendar so že lani dosegli skoraj 13 milijonsko prodajo. Kvot ostalih titul ne navajajo, vendar so se pohvalili, da je bil NFL 16 najbolj uspešen športni naslov v ZDA in FIFA 16 najbolj prodajana videoigra v Evropi. K močnemu rezultatu so doprinesli še Battlefield: Hardline, rekordno število novih igralcev masovščine Star Wars: The Old Republic in Need for Speed, ki je sezono poprej manjkal. Je že tako, da (ne)kakovost in prodaja nista vselej povezani. EAju na lestvici sledijo Sony, Microsoft in Activision Blizzard. Vseeno ga po dvakratnem videoigernem prometu prekaša kitajski internetni gigant Tencent, vendar je ta na zahodu neprisoten.

Poželjiva brokenswordovska kolekcija
Letos bo britanska igroizdelovalska hiša Revolution Software praznovala že šestindvajset let obstoja. Mlajši je ne poznajo dobro, zato pa jo cenijo dedki, ki so odraščali ob pustolovskih naslovih, kot so Lure of the Temptress, Beneath a Steel Sky in seveda Broken Sword. Vodja Charles Cecil si je tako zamislil, da bodo obletnico zaznamovali z izidom bogate zbirke prav vseh njihovih dosedanjih izdelkov. V lični šatulji bo kupec 11. marca dalje v zameno za slabih 40 evrov našel vse Revolutionove avanture, od omenjenih starin prek petih Broken Swordov v navadnih in prebarvanih inačicah do In Cold Blood. Takisto bodo notri stripi, postri, dokumentarec in muzika na USB-ključku. Revolution: The 25th Anniversary Collection namreč ne bo digitalna, marveč otipljiva zbirka za ultimativno zagrete navdušence.



Ultra Street Fighter IV v nemilosti tekmovanja EVO
Street Fighter V ni še dobro čmokotnil v morje iger, pa je že dvignil visok val. Organizatorji največjega pretepaškega turnirja na svetu, lasvegaškega Eva, so namreč oznanili, da tam ne bodo več gostili izredno priljubljenega Ultra SF4, marveč le še petico. Med 15. in 17. julijem se bodo tako na odru zvrstile SF5, Super Smash Bros. Melee, Super Smash Bros. Wii U, Pokken Tournament (namesto Persone 4 Ultimax), Mortal Kombat X, Guilty Gear Xrd Revelator (namesto Xrd SIGNa), Ultimate Marvel vs. Capcom 3, Killer Instinct in Tekken 7. Čemu potemtakem dva Smash Brosa in ne dva Street Fighterja? Kdo bi vedel, zna pa to imeti opraviti s preprostim dejstvom, da bi rada Capcom in Sony skupnost čimprej spravila na petico, ki je pisana zgolj za PC in PS4. S tem bi prodali več slednjih, kajti USF4 dosti ljudi igra na PS3 in xboxu 360, ter dodatno zavdali Microsoftovemu xboxu one, na katerega petega Uličnega borca ne bo. Blankasto nizek udarec!

Skockani Adam West

"Atomic batteries to power. Turbines to speed." Tako je velel Robin na platnu pred petdesetimi leti, ko sta se z Batmanom batmobilno pognala iz batjame. Resen ogled dandanes ta film iz leta 1966 ni, saj predstava izpade kot pajacasta burleska, polna slabih učinkov in butastih enovrstičnic. Toda prvi filmski Batman z glavnim akterjem Adamom Westom med starostniškimi piflarji vseeno uživa kulten status. Zato se je Lego ob jubileju odločil za ekskluziven set Batcave. Tak, ki ga bodo DCjevi legomahnjenci lahko postavili ob Legov Jokerland in Arkham Asylum. Vendar bo maketa bolj butična in mnogo dražja od omenjenih. Z 2500 gradniki bo namreč ob marčevskem izidu koštala kar 300 evrov! Robin bi porekel: "Holy bikini!"



Kakor Marvelov helicarrier bo tudi Batmanova špilja naprodaj le na liniji in v Legovih butikih. Najbližji oziroma kar dvoje njih je na Dunaju.

Skockana Šišmiševa postojanka ima vse prepoznavne podrobnosti iz filmske predloge. Pustolovščina se začne v Waynovi pisarni z zvestim Alfredom, Shakespearjevo glavo, ki skriva gumb, in premično knjižno polico. Od tam se civilna stríčka Bruce in Dick Greyson po štangi spustita v brlog, pri čemer se vmes seveda prelevita v prepoznavna lika. Jama vsebuje batračunalnik, detektor laži, laboratorij in helipad, ne manjkajo pa niti vsa tri vozila. Batmobil in batcikl sta dvosedežna, dočim je batkopter le za eno figurico, a zato strelja. Ker ni superjunaka brez zlikovcev, so Robinu in Batsu v izziv Catwoman, Penguin, Riddler in Joker, vsak s svojim orožjem. Diorama kot se zagre, skratka. Za popolno zabavo in osmišljenje zrakomlata manjka edinole morski pes.

Živahen razvoj protistrupov za drone

Mali brneči leteči predmeti polnijo nebo. Sprva so bili brezpilotni letalniki domena vojske in modelarjev, danes pa za petsto evrov slehernik dobi spodobno napravo za snemanje iz zraka. S civilnimi tveganji, kot so karamboli, se mrzlično ukvarjajo zakonodajna telesa držav. A črke na papirju ne bodo dovolj za preprečevanje pobalinske rabe. Paparacovsko špeganje skozi kopalnično okno je še najbolj nedolžna reč. Z letečimi kamerami se namreč odvija industrijska špijonaža, saj elektronske oči tako vidijo na zaprte oddelke tovarn in denimo steze snovalcev avtomobilov. ZDA in Avstralija sta v dveh letih zabeležili pol ducata poskusov tovorjenja droge v zapore z droni. Na čelu nevarnosti pa so pravi oboroženi letalniki. Skrajne



Boj z droni ne bo glasen in se bo odvijal nevidno na radijskih valovih sistemov, kot je AUDS. Desno je opazovalni radar z dosegom osmih kilometrov.

islamske skupine obvladajo rabo frčal in z njimi snemajo propagandne filme. Od tu do lepljenja plastičnega razstreliva pod propelerje pa ni daleč.
Preizkusi ameriške vojske so pokazali, da se pehotno orožje proti dronom izkaže presenetljivo slabo. Namečkoma so troti postali tako neopazni, da jih straža zazna zelo pozno. Lani je DJI phantom neopaženo pristal na trati pred Belo hišo, zaradi česar sedaj okoli Washingtona velja 45-kilometrsko območje prepovedi leta. Večje vojaške baze premorejo drage radarje in topove, do leta 2020 predvidoma celo napadalne laserje. Manjše postojanke in civilni objekti pa nimajo teh ugodnosti, zato zanje vznika nov trg elektronskih naprav za oviranje dronov. V nasprotju s željami ZF-navdušencev nobena ne zna na daljavo cvreti elektronike z elektromagnetnimi udari. Sistemi, kot so italijanski Falcon Shield in britanski AUDS (Anti-UAV Defense System), vsi slonijo na motenju radijskega ter GPS-signala. Z lastno močno anteno spodrinejo signal upravljalca in prevzamejo letalnik. Prevzem nadzora je važen, saj naj bi vohuni v svoje trote že vgrajevali samouničenje! Iz nedotaknjene naprave preiskovalci laže doženejo, kdo jo je poslal.



DroneDefender je resda kompaktna napravica, toda za iskanje dronov potrebuješ še dodaten radarček. Najmanjši za tovorjenje nucajo dva nahrbtnika.

Med tovrstnimi orodji najbolj obeta DroneDefender ameriške firme Battelle, ker je edini prenosen. Videti je kot radijska antena, privita na ohišje puške. Z dosegom nekaj sto metrov je primeren za policiste in varnostnike, ki se hočejo diskretno in brez bučnega pokanja spoprijeti z vsiljivim letalnikom. Urno ga je pograbila vojska in podjetje je pred mesecem napravo umaknilo iz prodaje, "dokler ne uredijo vojaških pogodb." Oblasti pa se medtem pridušajo, da morajo tudi takšna protiorožja pod lupo birokracije. Motenje naprav med letom je namreč zaenkrat kaznivo dejanje, čeravno gre za tečnega trota. A ni vrag, da ne bo na CESu poleg štantov s fensi drončki kmalu tak s puško proti njim. Če to ne bo rešilo zadeve, imajo Nizozemci lasten predlog: za lov na letalnike urijo orle. Žive, ne robotskih. V luftu bo še gneča.





SEVERED Ubogi viti je Sony odrekel podporo velikih titul in celo pritok manjših se zmanjšuje. Zato se nad ročno konzolo navdušena gmajna tolikanj bolj veseli novega izdelka studia DrinkBox, kjer je nastal odlični Guacamelee. Njihov Severed bo prvoosebna arkada, kjer bomo v okviru tokrat rahlo nadrealistične azteške estetike hodili po povezanih sobanah in se bojevali. Ker bosta gibanje, nabor možnosti in raziskovanje tako omejena, se bo špil zanašal na sekljaško odstranjevanje barabinov v slogu mobidičnega Infinity Blada. S prstnimi potegi po zaslončku bomo mahali z mečem in imeli priložnost odbijati napade gnusob, kot so džungelske rože in večročne mitološke prikazni v srhljivih maskah. Sčasoma bo moč izvesti mogočen naskok, s katerim bomo spako razrezali na kosce. A tega ne bo tako lahko doseči, saj naj bi se kanalje odlikovale z zapletenimi, naprednimi vzorci obnašanja. Prav tako bodo kmalu začele napadati v skupinah, važna bo oddaljenost, šteli bodo koti napada. Vic bo torej v kompleksnosti, kar je primerna tarča, saj se z vito ubadajo zlasti predani igralci. (sn) **DrinkBox Studios za PS vito, spomladi**





PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE 2 Strelska inačica vojne med rastlinami in zombiji je s komedijantsko izvedbo in presenetljivo globino postala nepričakovana uspešnica. Torej, dvojka. Recepta ne kanijo spreminjati, zato bo šlo za obilno nadgradnjo simpatične tretjeosebne rešetalke. Še zmerom bo treba pred spopadom izbrati poklic, med katerimi bo vsaka stran deležna treh novih. Taka bosta podporna vrtnica, ki bo krepila sotrpine, in kamikazasti kadaver. Kakopak ne bodo umanjkale nadgrajene in odklepljive oblike, ki že v prvencu niso bile drugačne le kozmetično, marveč so nudile drugačne pristope. V Garden Warfare 2 si bo denimo moč nadeti masseffectovski oklep ('grass effect' :)) z raketnim ruzakom. Na kartah bo naenkrat prisotnih 24 igralcev in na razpolago bodo sveži modusi, kot je gardens and graveyards, serija obračunov na tematsko raznolikih stopnjah. Med bitkami bomo stikali po novem sučišču v obliki predmestja, od koder se bomo teleportirali v obračune, pri avtomatih kupovali nalepkice in odkrivali skrite predele. (sn) **Electronic Arts za PC, PS4 in XBO, 23. februarja**





TEKKEN 7 Tekken v rodni Japonski ostaja ena najbolj priljubljenih pretepačin. Zanimivo je, da sedmice kljub temu, da je v obliki avtomata na razpolago že slabo leto, še vedno ni v dnevni sobi. Založnik bržda čaka, da se bo prodalo zadosti playstationov 4, ki so večja uspešnica izven dežele gejš kot v njej. Za nameček mu kanijo dodati komponento navidezne resničnosti, a ne povedo, kakšna bo. Kdor je igral avtomatno različico ve, da je sedmica soliden del dolgometražnega niza. Inovacij sicer ne gre iskati, kajti špil gradi na sprejetem sistemu borb enega proti enemu (grupnost je rezervirana za Tag Tournamente) s serijskim izvajanjem vnaprej določenih kombinacij. Naprej gledata dva nova prijema, rage art in power crush. Prvi v kritičnem stanju življenjske energije omogoča izvedbo udarcev, ki jih ni moč blokirati, drugi pa dovoljuje tepež celo, medtem ko jih kasiraš po gobcu. Premikanje v 3D-prostoru je nekolikanj manj okorno, zgodba je temačna in bo zaključila sago o Mishimah, novih likov pa je šest, od Brazilke, ki obvlada savate, do plešoče otakujke. Tekken, pač. (sn) **Bandai Namco za PS4, letos**

TRACKMANIA TURBO Trinajst let mineva od izida prve Trackmanie, nemudoma dostopne, toda zafrknjene arkadne dirkačine, ki si je skozi leta nabrala obilno, predano skupnost. Taisto, ki sama sebe zalaga z vedno novimi progami, ustvarjenimi v priloženem editorju. Francosko hišo Nadeo je vmes prevzel Ubisoft, ki ima s Trackmanio velike e-športne načrte. Nova inačica Turbo bo merila prav v te arene in bo polnocenovni izdelek tako za računalnik kot za obe ta močni aktualni konzoli. Zapodili se bomo po stotinah vnaprej pripravljenih prog, povezanih v kampanjo in razmetanih po štirih tematskih okoljih – kanjonskem, azijskotropskem, štadionskem in, to!, rollercoasterskem. Skrajno naspidirane, trzalno upravljane avtomobilčke, od formulic do buggyjev, bomo lahko zdržema krasili in barvali. Čase bo moč primerjati s prijatelji in skupnostjo, se udejstvovati v nedeljskih in tekmovalnih modusih, z urejevalnikom klamfati lastne steze in jih deliti s srenjo ter dirkati v več. (sn) **Ubisoft za PC, PS4 in XBO, 25. marca**








UFC 2 Medtem ko je 2K Sports s serijo UFC Undisputed zaključil, EA nadaljuje z edino uradno simulacijo ruvanja prešvicanih veprov v osmerokotni kletki. Borilni šov, o katerem smo vedež priobčili v Jokerju 191, je še vedno zelo priljubljen, sploh odkar se v njem udejstvuje prepoznavna mačka Ronda Rousey. Ta mojstrica juda bo na naslovnici dvojke skupaj s tetovažnim frikom Conorjem McGregorjem, ni pa znano, če jo bo moč v igri postaviti nasproti moškim nasprotnikom, kar srenja glasno zahteva. No, mogoče to ne bi bila dobra zamisel, saj bodo notri tako aktualni testosteronarji kot legende v stilu Bruca Leeja ter Mika Tysona. Samo na tla z njim, praviš, pa bo tenko piskal? Srečno pri poskusih, da ga podreš! Edini drek je EAjevo zaslužkarstvo, kajti Tyson, Rutten in Sakuraba bodo le za prednaročnike oziroma jih bodo tržili ločeno. Vsi borci bodo podložni novemu fizikalnemu pogonu, ki bo omogočal bolj dinamično prevrivanje na tleh, prenovljene 'submissione' (tudi stoječe!) in zanesljivejšo obrambo. (sn) **EA za PS4 in XBO, 15. marca**




WE HAPPY FEW Se želiš truditi za preživetje v zadrogiranem, distopičnem angleškem mestu alternativnega leta 1964? To bo kanadska survivalščina We Happy Few. Nastopili bomo kot čudak, ki se noče drogirati, zaradi česar ga ostali prebivalci ne marajo. Treba se bo pretvarjati, da smo eden od metkov zadetkov, kar bo vključevalo počasno premikanje, skrivanje, nabiranje predmetov, ki jih bomo združevali v uporabnejšo opremo, ter iskanje živeža, kajti brez hrane in vode nam bo trda predla. Če bodo 'zombaklji' postali sumničavi, bomo lahko hitro snedli nekaj drogice, toda če je bomo v sistem dobili preveč, bomo začeli svet videvati kot odvisnik, v toplejših barvah in nejasno. Moč se bo zaplesti v boj, kjer bomo pretežno vihteli hladna orožja, ampak na ta način bomo pritegnili pozornost krvoločnih množic in, o fak ne!, bobbyjev. Ko bomo na tak ali drugačen način podlegli, se bomo v slogu iger rogue znašli na začetku, vendar z nabranimi dobrotami. (sn) **Compulsion Games za PC in XBO, junija**



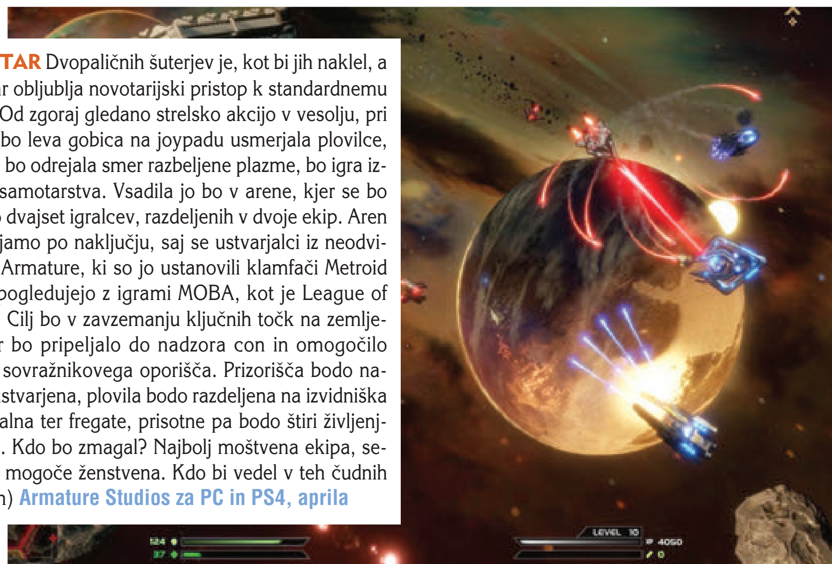

CUPHEAD Je kdaj zadosti luštkanih, od strani gledanih poskakovalno-strelskih arkad za groš? Seveda ne, in kmalu bomo dobili še eno. Cuphead se kliče neodvisna obetavnica in se zgleduje po imenitnih virih, kot so Metal Slug, Contra in Gunstar Heroes. Da bi poplačal dolg hudiču, se bo moral nosati junaček spopasti s samimi šefi, ki bodo nanizani nelinearno. Med zlodjevsko mutiranimi glavarji bodo neugodna roža, ki ga bo obmetavala s smrtonosnim pelodom, bradat kapitan z živo ladjo in kakopak sam rogati peklenšček. Premagovali jih bomo s preciznim skakanjem in streljanjem iz orožij, ki jih bo moč zamenjevati ter nadgrajevati. Tako ne bomo omejeni le na pokanje s prstom, kot bi se obstreljevali otroci. Na slednje bo spomnila ročno izdelana podoba, ki se obilno napaja iz risank, kakršne so delali v tridesetih letih prejšnjega stoletja. Tako je Cuphead videti kot odgovor na sanje tistih, ki bi radi zaigrali nekaj v slogu zgodnjega Mikija Miške in Popaja. A za deškimi vizualijami in starinsko džezovsko glasbo se bo skrivala zajebana spretnostna izzivalnica, ki bo še kako spodbujala sodelovanje dveh na istem zaslonu. (sn) **Studio MDHR za PC in XBO, letos**



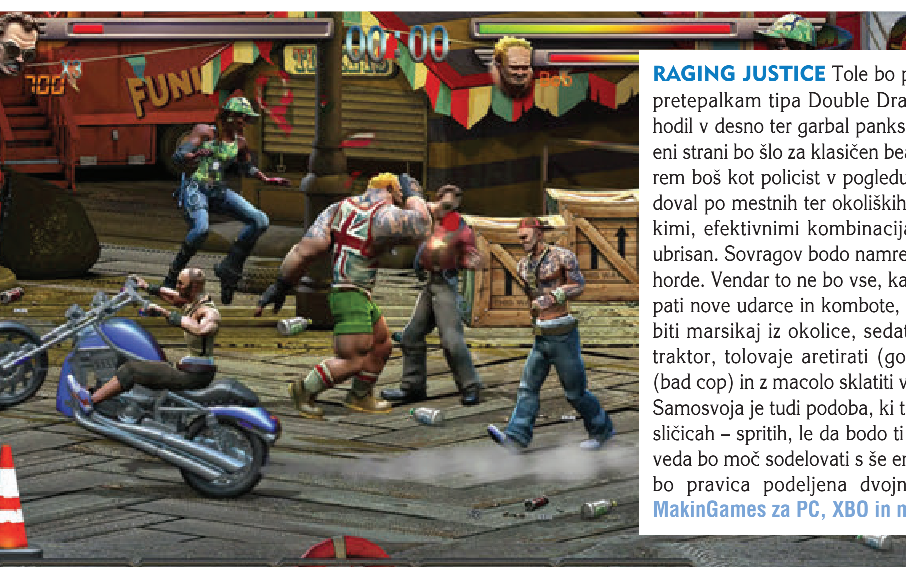

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD Resda bo tole po Wind Wakerju že druga stara, trirazsežna Legenda o Zeldi, ki bo dobila HD-predelavo za wii U. A ob mnogih kvalitetah lansirnega naslova za wii, ki je v Jokerju 162 prejel 94, se je nad tem težko pritoževati. Navsezadnje je Somračna princesa danes videti res grda, kar dela medvedjo uslugo izvrstni ugankarsko-raziskovalno-arkadni vsebini v krasnem pravljično-futurističnem svetu. Marsikak sodoben igralec se je zaradi pošastno grobih tekstur ne bi pritaknil niti s palico, kaj šele z wiijevim kontrolnikom. Okrancljana verzija bo v tem pogledu bistveno boljša, čemur bodo dodani novi svetlobni učinki, trava na tleh in ločljivost 1080p. Žal se bo igri videzna starost bolj poznala kot Budilcu vetrov, ki je bil že v izvirniku visoko stiliziran. Vseeno pa se je nadejati opazno sodobnejše zunanjosti. Med drugimi spremembami omenjajo levoročnega Linka kakor v inačici za kocko, spreminjanje Linka v volka s tapkanjem dotikabilnega ekrana in podporo novemu volčjemu amiibu, ki bo odklenil posebno temnico s štiridesetimi, izzivov polnimi štuki. (sn) **Nintendo za wii U, 4. marca**




LEGO THE FORCE AWAKENS Ni nepričakovano, da po 33 milijonih prodanih prejšnjih dveh Lego Vojnah zvezd razvijajo novo. Kot kaže, bo ta specialna, kakor se za blagovno znamko, ki je lego špile spočela, spodobi. Prvič, kljub filmski licenci in od tam poznanih situacijah ter lokacijah bo igra vsebovala mnogo nepoznanega dogajanja med E06 in E07. Drugič, vpeljala bo nove igralne pristope, kot sta lasersko obmetavanje izza zaklonov in sestavljanje konstrukcij po lastni izbiri. In tretjič, špil bo dvignil grafični nivo v smer realistično plastičnega Lego filma. Kajpakda pa osnova ostaja enaka. Skozi pisane kockaste stopnje bomo poskakovali z Rey, Finnom, Hanom, Phasmo, Kylom in drugimi liki, vsakim s samosvojimi lastnostmi, sesuvali objekte, gradili nove, pobirali čepke ter odkrivali skrivnosti. Mnogo odlomkov bo strelskih in pilotskih, celotno dogajanja pa bo prežemalo burkaštvo, tipično za vse legoidnice. Seveda se igrice veselimo, kaj bi drugega. Bo Snooke igralen? (lf) **Warner Interactive za vse sisteme, 28. junija**

DEAD STAR Dvopaličnih šuterjev je, kot bi jih naklel, a Dead Star obljublja novotarijski pristop k standardnemu receptu. Od zgoraj gledano strelsko akcijo v vesolju, pri katerem bo leva gobica na joypadu usmerjala plovilce, desna pa bo odrejala smer razbeljene plazme, bo igra iztrgala iz samotarstva. Vsadila jo bo v arene, kjer se bo spopadlo dvajset igralcev, razdeljenih v dvoje ekip. Aren ne omenjamo po naključju, saj se ustvarjalci iz neodvisne hiše Armature, ki so jo ustanovili klamfači Metroid Prima, spogledujejo z igrami MOBA, kot je League of Legends. Cilj bo v zavzemanju ključnih točk na zemljevidu, kar bo pripeljalo do nadzora con in omogočilo uničenje sovražnikovega oporišča. Prizorišča bodo naključno ustvarjena, plovila bodo razdeljena na izvidniška in napadalna ter fregate, prisotne pa bodo štiri življenjske vrste. Kdo bo zmagal? Najbolj moštvena ekipa, seveda! Ali mogoče ženstvena. Kdo bi vedel v teh čudnih časih. (sn) **Armature Studios za PC in PS4, aprila**




RAGING JUSTICE Tole bo poklon starinskim pretepalkam tipa Double Dragon, v katerih si hodil v desno ter garbal pankse in karatejce. Po eni strani bo šlo za klasičen beat 'em up, v katerem boš kot policist v pogledu od strani napredoval po mestnih ter okoliških nivojih in s kratkimi, efektivnimi kombinacijami tepežkal kot ubrisan. Sovragov bodo namreč na zaslonu cele horde. Vendar to ne bo vse, kajti moč bo odklepati nove udarce in kombote, kot orožje uporabiti marsikaj iz okolice, sedati v vozila, kot je traktor, tolovaje aretirati (good cop) ali ubiti (bad cop) in z macolo sklatiti vojaški helikopter. Samosvoja je tudi podoba, ki temelji na gibljivih sličicah – spritih, le da bodo ti trirazsežni. In seveda bo moč sodelovati s še enim policajem, da bo pravica podeljena dvojno žestoko. (sn) **MakinGames za PC, XBO in mobilije, kmalu**

ESCAPE FROM TARKOV Ukrajinski spopad že navdihuje snovalce iger, tudi ruske avtorje prvoosebne streljanke Escape from Tarkov. Znašli se bomo v izmišljenem ruskem kraju Tarkov, padlem v kaos brezvladja. Kot plačanec bomo morali slalomirati med interesi skorumpirane politike, pohlepnih korporacij in lokalnih tolp. Pripoved bo razdeljena na ducat poldrugo uro trajajočih scenarijev, ki jih bo najbolje odigrati sodelovalno s soborci. Izvedljive bodo sicer samostojno, a špil bo zahteval povezavo z internetom. Streljanje bo surovo ter realistično, z balističnimi krivuljami leta krogel in navdušujočim 'friziranjem' pušk. Vdelanih bo mnogo preživetvenih in frpjskih elementov, kot so veščine oskrbe ran in vlamljanja ključavnic. S tem Escape spomni na DayZ in S.T.A.L.K.E.R., toda v njem ne bo zombijev ali radioaktivnih nadnaravnosti. (ag) **Battlestate za PC, poleti**




NAJBOLJŠE Z DUNAJA













Far Cry Primal

Svobodnjaške prvoosebnice Far Cry smo doslej v glavnem povezovali z najemniškimi milicami in kalašnikovkami, s katerimi so obilovala odprta ozemlja. S Far Cryem Primal pa se bo tematika pošteno spremenila. Znašli se bomo v kameni dobi okrog leta 12.000 pred Kristusom, ko brzostrelk še lep čas ne bo na zgodovinskem redu. Namesto pušk bomo v rokah držali koščene kije in streljali z loki. Namesto terencev pa bomo prek savane 'vozili' mamute in daljnogled pri izvidovanju zamenjali z udomačeno sovo. Ki ji bo moč naročiti, naj nasprotnikom izkljuje oči. Ali po njih meče zažigalne pripravke, če jo bomo uspeli nadgraditi v to smer. Saj menda nisi mislil, da se bodo tosortne veščine poslovile in bomo dobili simulacijo risanja po jamskih stenah??

Vlogo odprtega igralnega okoliša bo dobila izmišljena prazgodovinska dežela Oros. Gre za ogromno rodovitno dolino na mestu nekdanjega ledenika, kjer se rastje bohoti pod ozadjem belih vršacev v daljavi. Po hladnejši nepalski štirici se bomo torej vrnili v gostejšo prahosto, polno uporabnega podrastja, živali za uplen in kajpakda takšne zverjadi, ki ji bomo mi plen. Kot glavni junak, lovec Takkar, bomo morali veščе premerjati to mestoma precej neprijazno okolico, kjer spočetka ne bomo na vrhu prehranske verige. Volkove bomo odganjali s kurjenjem ognja, saj bo nočni čas skrival največje nevarnosti. Nastavljali bomo premetene pasti in iz kosti, kamna, kož ter lesa tvorili primitivno orodje, orožje in obleko. Kljub temu Primal ne bo bistveneje pogledal v smer resnejših preživetvenih iger. Hrana bo še vedno v glavnem namenjena obnavljanju zdravja in ne bo nujna za preživetje. Takisto v nočeh ne bomo zmrzovali v šotorih, kajti postavljanja začasnih bivališč v divjini ne bo. Videti je, da bomo tudi prvinskega med Far Cryi igrali na podoben način kot prejšnje: s prečkanjem slikovite divjine, zasedanjem postojank in predvsem zvrhano mero mlatenja človečnjaških sovragov po beticah. Le namesto radijskih stolpov bomo prižigali kresove.

Takkar se bo moral soočiti z znanim sovražnikom, kajti v Oros vdreta tuji, agresivni plemeni, ki najprej vzameta glavo in nato sprašujeta. Kanibali pokoljejo Takkarjevo naselbino in njihov surovi vodja pusti junaka pri življenju zgolj kot plen za svoje goniče. Toda iznajdljivemu lovcu uspe zbežati in čas je za krvavo maščevanje. Širom Orosa bo treba osvobajati oblegane postojanke in svoje ljudstvo popeljati svetlejši prihodnosti naproti, pa obenem poiskati grobijanskega šefa in se z njim po moško pomeniti. Žal večine kletvic ne bomo dobro razumeli, kajti Ubisoft Montreal je šel v želji po pristnosti tako daleč, da je v navezi z lingvisti univerze v Kentuckyju sestavil tri smiselne protoindoevropske jezike, ki jih bodo govorila plemena! Kupci zbirateljske inačice bodo v škatli dejansko dobili slovar. "Unga bunga čunga lunga" bo prav zares!

V boju z ljudožerci in častilci boginje ognja bomo imeli močnega zaveznika: divjo naravo. Takkar bo namreč znal ukrotiti in udomačiti marsikatero srborito beštijo, ki jo bo srečal, od manjšega volka do sabljastega tigra. Ter nenazadnje mamuta za ježo, s katerim bomo nesrečnike kar teptali. Hkrati bomo lahko poleg sove ukazovali še enemu živalskemu kompanjonu, ki ga bo treba izbrati glede na situacijo. Medved bo primeren za prestrezanje puščic, da ne bodo letele v nas, dočim se bomo z jaguarjem družno plazili skozi visoko travo, ko bo treba nasprotniku tiho priti za hrbet in mu v slapu krvi iztrgati goltanec. Far Cry Primal bo pač surova, kruta igra, kjer bomo druge primerke človeške vrste predelovali v napoje za podivjano tripanje. Ali v malhe smrdljivega zosa, ki ga bomo v nasprotnika metali kot bojni pripomoček.

Ker igra izide manj kot poldrugo leto po Far Cryu 4, je marsikdo prišel na misel, da gre za manjši, vmesni naslovčič, kot je bil na primer Blood Dragon. Toda Ubisoftovci trdijo, da bo tole nesporna petica in torej naslednji veliki naslov v nizu. Menda so ga že skorajda od zaključka trojke delali vzporedno s štirico. Bo pa v nečem vseeno podhranjen, saj po zgledu Assassin's Creed: Syndicata ne bo poznal nikakršnega večigralstva. Avtorji pravijo, da so se tako lahko povsem posvetili Takkarjevi štoriji in bogastvu prazgodovinske divjine. A manko sodelovalništva zna vseeno boleti, saj je bilo družno rešetanje po belem Kyratu ena boljših izkušenj v predhodniku. Upamo, da si bomo lahko vsaj iz lobanj premaganih nasprotnikov delali spominke ali odvlekli kako kosmato babše v jamo. (ag)

Ubisoft za PS4 in xbox one 23. februarja, za PC 1. marca



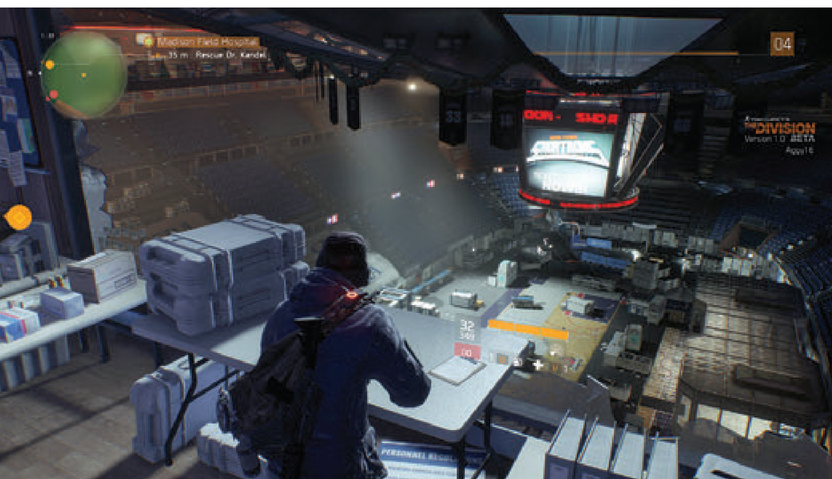
The Division



Eden od razlogov, da se petek po zahvalnem dnevu v Ameriki kliče 'črni', so pozitivne prodajne številke, ki so jih ob bizarnem navalu kupcev deležni trgovci. Tisti pred začetkom Ubisoftove streljanke / frpjke pa bo imel zlovešči podton. Tedaj neznanci prek okuženih dolarskih bankovcev razširijo izredno nalezljiv soj črnih koz, ki v petih dneh zdesetka urbane predele Združenih držav, na čelu z New Yorkom in okolico. Nekoč živahne ulice opustijo, saj prebivalci zbežijo, se zabarikadirajo v hiše ali pomrejo. Mestu zavladajo tolpe, ki odnašajo vse, kar ni pritrjeno, in terorizirajo nesrečnike. Vsaj zombijev ni. Ti razbiti ostanki civilizacije so navdušujoča kulisa, po kateri smo že pohajkovali v beti.
Ker je oblast v razsulu, se aktivira Strategic Homeland Division ali na kratko The Division – enota izurjenih bojevnikov in strokovnjakov, ki se znajo organizirati brez zunanje pomoči. Njihova naloga je pomagati preživelim in za vsako ceno ohraniti civilizacijo, preden podleže totalnemu kaosu. Kajpada bomo igrali člana tega ekspertnega oddelka, torej profesionalnega brezdomca. V opustošenem Velikem jabolku bo treba preživeti, kakor bomo vedeli in znali. Nabirali bomo uporabnosti, se branili pred podivjanimi tolpami in organizirali postojanke v nova jedra reda in miru. Vendarle ne bomo deležni realistične preživetvene igre. Živež in pijača bosta prinašala znatne bonuse pri boju, toda brez njiju ne bomo podlegli. V nizkih decembrskih temperaturah se kljub zaledenelim šipam ne bo treba stiskati ob ognju.
Jedro kolovratenja po velemestu bosta tvorila preganjanje plenilcev in iskanje krivcev za pandemijo, zato bo boj najpogostejša dejavnost. Ker bo šlo za igro s tretjeosebnim pogledom, bo spopadanje temeljilo na zaklonu, podobno kot v Gears of War. S tipko se bomo pritisnili ob plot in merili čezenj, lahko tudi na slepo, med bližnjimi kritji pa se bo moč elegantno kotaliti. Nasprotnike bo treba izza zidov bezati z granatami in uporabljati raznotere veščine. Division bo namreč z izkušenjskimi stopnjami, plenjenjem epske opreme in izpolnjevanjem kvestov zrl proti frpjki. Prav kvesti bodo ključni za razvijanje lokalnih postojank, s čimer bomo odklepali aktivne sposobnosti svojega lika v treh kategorijah: sanitejski, tehnični in bojni. Na tla bomo postavljali stolpiče s strojnicami, krpali soborcem rane ali sredi ceste hipoma dvignili zaklon, če bomo padli v zasedo. Toda moč bo nositi le dva takšna sprožena trika.
Posledično bo važna pomoč drugače specializiranih soigralcev in Division bo najbolj prišel do izraza v sodelovanju s tremi kameradi. Te bomo lahko nabrali v postojankah, kjer bomo srečevali druge ljudi, saj bo treba za igranje obvezno biti na liniji. Ali pa bomo poklicali znance s seznama prijateljev. Usklajeno odločanje o obkoljevanju sovragov na glasovni povezavi je sicer že videno sorto boja po naših izkušnjah pošteno obogatilo. Kdor nima prijateljev (:/), se bo mogel skozi štorijo prebiti samotarsko, kajti igra se bo temu znala prilagoditi. Toda če se bomo želeli polastiti najboljših eksperimentalnih pušk, bo treba iti v takozvane Temne kontaminirane cone (Dark Zone), področja odprtega boja med igralci. Tam se bomo tepli tako z najtežjimi računalniškimi banditi kot drugimi ljudmi, prelisičenja pa bodo na dnevnem redu. Ko bo druščina nabrala plen, bo morala kako minuto čakati helikopter za umik. Če bo v tem času izdajalec uspel pobiti nekdanje soborce, bo sam odnesel vse dragocenosti!
Ta svobodnjaški element je bil najbolj zapomnljiva izkušnja bete in je po brutalnosti spomnil na DayZ. Po njem se bo Division ločil od Destinyja, s katerim ga spričo zabrisane meje med streljanko in mmorpgjem pogosto primerjajo. Še v nečem si bosta blizu: Divizija ne bo poznala klasične naročnine in mikrotransakcij, marveč bo špil za polno ceno. Solde bodo zbirali z rednimi razširitvami, predvidoma s tremi letno. Prva naj bi denimo boj odpeljala v razpred podzemne železnice. Avtorje pri Ubisoft Massivu (napravili so Ground Control ter World in Conflict) čaka dosti dela, kajti ob splovitvi bo na voljo zgolj Manhattan in ne tudi Brooklyn, kot bi kdo lahko sklepal bo preteklih predstavitvah. Se pa ponašajo z vestnim prenosom njujorških sosek v igro, ki so videti res imenitne.
Prav vzdušje bo po igranem delcu sodeč ena močnejših plati igre, četudi ni videti, da bi v mestu imeli dosti svobode, saj bo večina stavb zaprtih. Dejavnosti bodo poznale še nekaj obrtništva, a bo prevladujoč poudarek vendarle na boju, ne čebljanju s preživelimi. Pri tem Ubi še ni razgrnil podrobnosti endgama oziroma tega, ali bomo srečali raide kot v Destinyju. (ag)

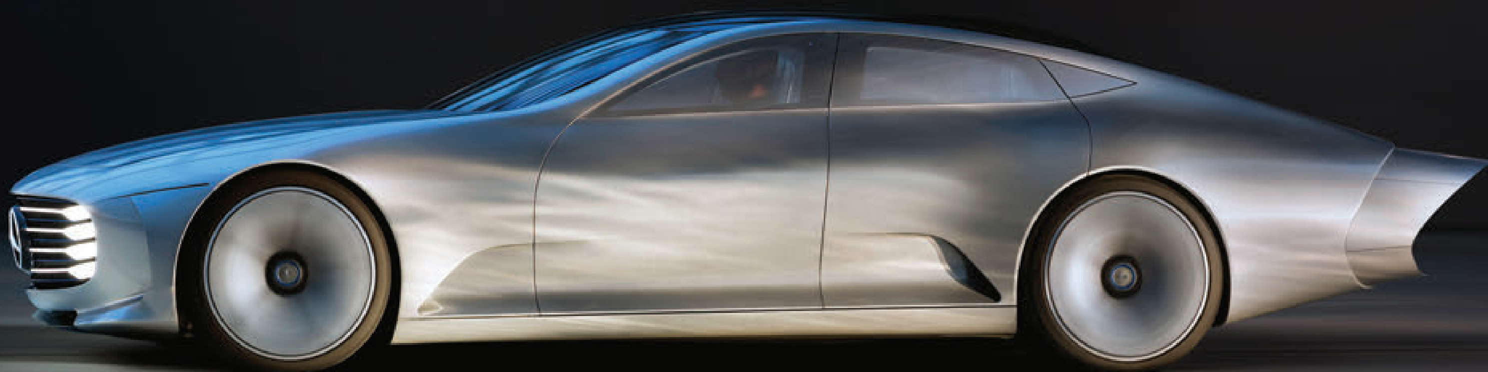
Ubisoft za PC, PS4 in XBO, 8. marca







Avtomobilski CES 2016

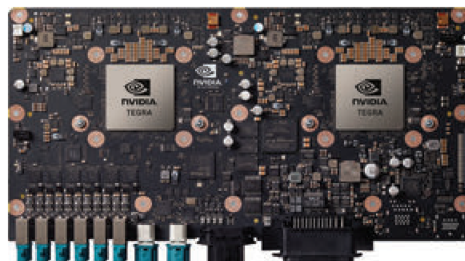


Bolj kot nad kvadratnim kilometrom televizorjev, kubikom notebookov, jato dronov in kontejnerjem raznolikih gedžetov je LordFebo ob spremljanju januarskega vegaškega šova navdušen nad avtomobilskim delom.

Consumer Electronic Šov je postal de facto (tudi) avtomobilska razstava. To ne pomeni, da je imela svoj paviljon poslednja štirikolesniška znančka, a kakšen ducat pa se jih je razkošno predstavilo. Čeprav je bilo celo nekaj svetovnih premier, denimo električni chevrolet bolt, so bile v prvem planu nove tehnologije, zlasti tiste, ki avtomobile povezujejo s svetom in jih delajo samostojne. Mercedes, Kia, Audi, Toyota, Ford ... vsi so kazali svoje avtonomne pristope, način dojemanja okolice, parkiranje s pomočjo telefona in vključevanje v internet reči. Škoda, da ni bilo Tesle in Googla, dasi se je šušljalo, da bosta silicijevi firmi sejem izkoristili vsaka za svojo veliko najavo.

Popolne avtonomije še ni za ovinkom

Kljub vsem demonstriranim sistemom za samostojno vožnjo opazne prelomnosti letošnji CES ni pokazal. Še vedno so roboavtomobili po vegaškem stripu vozili z varnostnikom za volanom. Sledenje črtam, prepoznavo znakov in ostale veščine smo že videli, onkraj tega pa odgovorov na temeljna vprašanja ni bilo. Kako je z medavtomobilskim sporazumevalnim standardom? Bodo HD-zemljevidi obvezni? Kako bo robotski avto ravnal v skrajnih primerih? Optimistični namigi preteklih let, da bodo avtomobili vsak čas peljali sami od sebe, so se letos izkazali za zavajajoče. Čeprav je definicija samodejnosti ohlapna, je bilo z več koncev slišati, da se avto brez človeka ne bo peljal vsaj do leta 2030.



Nvidia hoče biti vodilna pri avtonomni vožnji. Tole je drive PX 2, superračunalnik, ki vsako sekundo obdela milijarde podatkov iz tipal. Dotično čipovje bo usmerjalo volve v prvem javnem preizkusu.

Kot smo opozorili v obilnem vedežu na to temo v Jokerju 265, stvar ni le v tehnologiji. Mercedes pravi, da bo njihov letošnji model E posedoval vso potrebno železnino in mečino, toda problem sta družba in zakonodaja. V Kaliforniji, kjer se testira največ robomobilov, je bilo neprilik precej več, kot so jih sprva priznali proizvajalci. V več kot dva tisoč primerih je lani moral urgentno posredovati človek, ki je itak vseskozi za volanom. Kolikšne nezgode so ta posredovanja preprečila, študija sicer ne pove, vendar je za nekatere že to dovolj skrb vzbujajoče. Nedavna javnomnenjska raziskava ni spodbudna, saj večina uporabnikov samostojnim sistemom ne zaupa pretirano. Zaupanje bo, kot pri vseh tehnologijah, sčasoma prišlo, a pri večtonskih strojih, ki naredijo iz živega bitja kašico, ne čez noč.

Omembe vreden pa je preboj na področju odgovornosti. Volvo je uradno izjavil, da bodo prevzeli vso odgovornost za nesreče v avtonomnem načinu. Smela poteza je bila nekako pričakovana, kajti tvrdka kani prihodnje leto na ulice rodnega Göteborga poslati sto popolnih samodejev. To bo vsekakor mejnik v razvoju, kar pa ni všeč Ameriki, ki bi rada bila povsod pionirska. Zato je Obama področju pro-



Guverner Nevade daje prihajajočemu mercedesu E dovoljenje oziroma registrsko tablico za avtonomno vožnjo. Avto jo bo docela obvladal, vendar bo imel komercialni model par softverskih omejitev in bo še vedno terjal voznikovo roko na volanu. Dasi ga bo znal sam obračati okrog in okrog, ne le rahlo zavijati na avtocesti.



Toyota zagovarja metodo množičnega ustvarjanja voznih zemljevidov. Vsak avto, opremljen z ustreznimi senzorji, bo svoje zaznave pošiljal v podatkovni center. Tako bodo načrti najbolj ažurni. A za uspeh mora to postati vseavtomobilski standard. Zaenkrat ni zaznati nikakršne iniciative po krovni rešitvi.





Mercedes je na CES pripeljal koncept IAA – Inteligent Aerodynamic Automobile, ki so ga pokazali že jeseni na frankfurtskem salonu. Že tako futuristično vozilo s stekleno streho in vesoljsko notranjostjo zna ob pritisku na gumb oziroma ob višji hitrosti spremeniti obliko. Da doseže najboljši količnik drsenja skozi zrak, se zadek podaljša za 39 centimetrov, nagne in razširi se sprednji odbijač ter celo feltne se zravnajo in zapolnijo školjkaste krake. Se bo tako tranformerstvo zares udejanjilo?

metne avtonomnosti namenil štirimilijardno injekcijo. Budžet seveda ne bo šel v razvoj samih vozil, saj za to skrbi privatni sektor, marveč v infrastrukturo in vse, kar mora pač država narediti na svoji strani. Naslednjegeneracijski prometni režim je namreč v prid celotni družbi. Splošna mobilnost bo učinkovitejša, ozračje bolj čisto, potreba po posedovanju avta manjša in mesta ne bodo potrebovala kopice parkirišč, kar jih bo bistveno olepšalo.

Avtomobil kot zelo pameten telefon

Skupaj z robomobilnostjo je bil v ospredju človekov odnos do vozila. Sem sodijo veliki displeji v kabini, novi vmesniki in zanimive možnosti, ki jih omogočajo sodobne tehnologije. Denimo poslušanje muzike iz oblaka ali iz domače shrambe. Prižiganje klime z ročno uro. Spremljanje sinu posojenega avta na zemljevidu oziroma samodejno sporočilo, ako gre vozilo prehitro ali zapusti geoograde. Samodejno lociranje avta na ogromnem parkirišču. Gladka prepoznava govora. Osrednji infotainment sistem, v katerega sočasno prispevajo vsi potniki. Vpogled v domači hladilnik ali prek domače kamere počekiranje, kdo zvoni na domača vrata. Projiciranje opozoril na tla.





Zastavo Ingolstadta je nosil e-tron quattro, študijski električni športni terenec. Nekaj sličnega naj bi Audi dejansko poslal v salone leta 2018, pri tem pa omenjajo 500 konj in prav toliko kilometrov dosega. Seveda je tudi njihova predstavitev vključevala besedno zvezo 'connected mobility'. Zasnovali so namreč nov sistem, vmesnik in dizajn. Odslej bodo audiji imeli zaslone OLED.

Vse to in še več je predočil Volkswagnov električni prisrčnež budd-e, ki je občinstvu obenem nemo sporočal: "Amerika, sorči za dizelaški nateg. Zdaj je fabrika ustvarila mene, snažno vozilo za nov vek ameriškega sodelovanja. Imejte nas spet radi!" VW je v taisti namen predstavil še novega e-golfa touch in ga zavoljo povezljivosti ter fičrov označili za smartfon na štirih kolesih. A ker golf pač ni novica za naslovnice, je bil v središču pozornosti prav futuristični budd-e. Zanj pravijo, da za šalo zmore 400 kilometrov, pri čemer se večina baterij napolni v vsega četrt ure. Žal se ga ne gre pretirano veseliti. Čeprav je bil eksponat menda polno delujoč, to ni model, ki bo kmalu na cestah, marveč gre za konceptno vozilo oziroma vozilo konceptov.

V prvi vrsti so razvili platformo, v temelju namenjeno drugačnemu energentu. Električni golf ima ne oziraje na drugačen pogon šasijo in obliko razvito za vgradnjo batnega agregata, izpuha in rezervoarjev. E-avto pa ima drugačne potrebe, saj elektromotor ne terja tolikšnega prostora in prezračevanja, težke baterije pa morajo biti talno vgrajene. Za večji futurizem in manjši količnik upora so stranska ogledala zamenjali s kamerami. Določene rešitve in funkcije bodo vključene v letošnje serijske modele, dočim moramo na odpiranje vrat s kretnjo in prikaz na šipah še počakati. Navsezadnje je budd-e prototip družabnega enoprostorca za letnik 2020.





Zaradi slabega položaje znamke v ZDA se je novi predsednik wolfsburške firme Herbert Diess zagrebel za otvoritveni nagovor. Dizli so po predstavitvi sodeč stvar preteklosti, odslej je VW osredotočen na čiste energije in budd-e je znanilec nove dobe. Čeprav ima koncept že na zunaj zanimivosti, kot so retrovizorske kamere in risanje svetlobnih sporočil na tla, še bolj navduši notranjost. Voznik ima pred seboj trokrilni displej, ostali pa imajo prikazovalnike v oknih. Avto naj bi potnike 'družil', zato omogoča skupno dodajanje navigacijskih točk in izbiranje muzike. Mar ne bi bilo bolje, da se pogovarjajo, kot da buljijo v ekrane in tapkajo po njih?


Faraday FFzero1. Jurja električnih konj, 320 na uro in dobri dve sekundi do sto. V čudo se vstopa kot v vojaškega lovca, tista sredinska plavut, ki podaljšuje streho, pa je prosojna. Če bodo beštijo za dirkališča prihodnosti v resnici kdaj izdelali, pa niso povedali. Sem firbec, ali se bo FFzero1 pojavil v kakšni igri.

Elektrika in vodik

Pred sejmom je na podlagi dražilnega videa zaokrožila govorica, da bo ameriško-kitajski startup Faraday Future pokazal tesli konkurenčen e-avtomobil. Podjetje ni nek kickstarterjevski projekt, marveč zaposluje 750 inženirjev in je sredi milijardne investicije v proizvodni obrat prav v Las Vegasu. A namesto, da bi na štant pripeljali civilnega električneža, ki bi bil poceni in daljnosežen, so javnost presenetili z vesoljskim enosedežnim vozilom FFzero1. Zgolj štiri kolesa nakazujejo, da ima reč povezavo s cesto, pa še ta fizično ne izstopajo iz školjke, zato bi obliki dejansko bolj pritikalo letenje. Konkreten namen tega prototipa, ki se hvali s štirimi 250-konjskimi električnimi motorji, ni poznan. Oziroma ga najbrž onkraj sejemske pozornosti sploh ni. Še vedno namreč drži, da kani Faraday postati nov igralec na področju avtomobilizma in v naslednjih letih izdelati ljudske modele.
Razstavni koncept je takisto toyota FCV plus, študija dveh komponent prihodnosti. Prva je energent, kajti Toyota stavi na vodikove gorivne celice (FCV – Fuel Cell Vehicle). Kolesa seveda žene elektromotor, le da elektroni ne prihajajo iz baterij, marveč iz atomov vodika. Ti ioni v celici oksidirajo, rezultat kemične reakcije, ki proizvaja elektriko, pa je voda. V resnici gre za obrnjeno elektrolizo vode, kar je enostaven in zelo učinkovit princip. Težava je le res švoh pokritost z vodikovimi črpalkami. Zato je toyota mirai, prvi serijski tovrsten avto, naprodaj le na Japonskem in v Kaliforniji. No, tale hecni malček meri še dlje: z elektriko more zalagati okolico. Toyota razmišlja, da bo avto dolgoročno del ekosistema in bo rabil kot mala elektrarna za domače potrebe ali za skupnost. Tipična japonska utopija, ki v Fužinah ne bo delovala.
Marsikdo se vpraša, počemu gorivne celice in kompliciranje z vodikom, ko pa je električno polnjenje bolj priročno in navsezadnje cenejše. Razlog je preprost: električno omrežje in polnilne postaje ne bodo sposobne oskrbeti porasta e-avtomobilov v naslednjih letih. Da je nekaj na tem, kažejo napovedi drugih proizvajalcev. Lani pokazanega mercedesa F015, avto za leto 2030, je prav tako gnala elektrika iz najbolj pogostega elementa v stvarstvu. Audi in BMW tudi realno napovedujeta gorivnocelična vozila okoli leta 2020. Prvi preizkuša vrsto izvedenk s pripono hydrogen, od sedmice do i8, medtem ko ima audi koncepta A7 in terenca h-tron. Vseeno bo tehnologija napredovala počasi, saj je treba vzpostaviti mrežo črpalk s stisnjenim vodikom. Tržna cena na sto kilometrov je nižja od nafte, a višja od elektrike, toda za promocijo Toyota menda vsem lastnikom časti vodik za naslednji dve leti. Serijski mirai s polnjenjem, ki traja samo nekaj minut, seže petsto kilometrov daleč. Zanimivost: proizvodnja vode je približno pol litra na deset kilometrov. Je povsem pitna, za odvajanje pa voznik pritisne tipko, označeno s 'H2O'.
Avtomobilizem čez deset let bo vsekakor interesantno področje, dasiravno v danem trenutku niti največji vedeži ne znajo povedati, katere tehnologije in energenti bodo prevladali. Musk se denimo vodiku posmehuje, toda če ne bomo zelo hitro naredili premika v pridobivanju elektrike iz obnovljivih virov, recimo od največje nuklearke v osončju, je alternativa pozdrava vredna. Vsaj dokler se ne zgodi avtomobilski Hindenburg ...

Samodejno po zraku?

Avtomobilski svet živi v pričakovanju avtonomne vožnje, toda Kitajci merijo više. Dobesedno, kajti oni so za samodejnost po zraku in so veliko pozornost poželi z dronoličnim kopterjem ehang 184, namenjenim prevozu enega potnika. Osebek ne sme jesti preveč ameriške hrane, kajti nosilnost naprave je vkup z malim prtljažnikom le sto kilogramov. Štirje elektromotorji s po dvema propelerjema letalnik poženejo do sto kilometrov na uro in omogočajo operativno višino do petsto metrov. Let sme trajati največ triindvajset minut, zato direkten skok na kavo iz Ljubljane na Bled ni možen. Na tleh se ga da zložiti, da zasede avtomobilsko parkirno mesto, polni pa se dobri dve uri.
Kvadrikopterja se je oprijel naziv 'prvi dron za prevoz ljudi', kar se sliši čudno, ker droni vendarle nimajo pilota. Važna podrobnost je, da potnik letalnika ne pilotira, saj v kabinici ni ročic. Vse ukazovanje je posredno, prek tablice, a bolj v smislu določanja ciljne lokacije kot resničnega manevriranja. V primeru tehničnih ali vremenskih težav naj bi letalnik skušal pristati sam, pri čemer podjetje načrtuje urgentne centre za prevzem kontrole na daljavo. Pridušajo se, da zmore 184tka zasilno pristati z enim nedelujočim rotorjem.
Čeprav so svetlogledi, da bodo izdelek za okoli dvesto tisoč evrov pričeli tržiti že letos, ni problem le v zaupanju in tehnikalijah, marveč tudi v zakonodaji. Ta prav nikjer ni dovzetna za tovrstna človeška frčala, zlasti ne za samostojna. Prav tako je vprašanje, kdo je ciljna publika. Sodeč po klavrni dolžini leta bi bil uporaben za premikanje nad zabasanimi mesti in mahanje plebejcem v prometni gneči, o čemer pričajo fotke San Francisca in Dubaja. Toda nad urbanimi področji takale zadeva še lep čas ne bo smela frčati. Morda za avstralskega rančerja, da se odpelje na drug konec ograde?



FCV plus ima tipično futurojapanski videz. Kljub krajšini le 3,8 metra, torej manj od yarisa, v njem gosposko sedijo štirje potniki. Vsako kolo ima lasten elektromotor na sami osi, gorivna celica je majhna škatlica, vodikov rezervoar pa je v zadku. Avto je lahko generator elektrike za doma in ga je moč priključiti na zunanji plin.



Dron ehang 184 naj bi nastal po tistem, ko je ustanovitelj podjetja v letalskih nesrečah izgubil dva prijatelja in se namenil napraviti ultravaren letalnik. Zakonodaje se še ne strinjajo, toda obenem drugi snujejo podobne drone za prevoz ranjencev z mesta prometnih nesreč, ki jih bomo gotovo videli v rabi.



POLBOGOVI Z VELIKIH PLATEN

Z aktualnim Deadpoolom se je pričelo najbolj plodovito filmsko obdobje za ljubitelje ameriške stripovske mitologije. V prihodnjih nekaj letih bomo dobili ducat kinoizdelkov od obeh založb, samo letos šest, in to z liki ter zasedbami, ki jih doslej na velikem platnu še ni bilo na spregled. LordFebo zato predstavi peterico, ki je poleg gobezdavega rdečepajacnika na letošnjem koledarju. Kaj pa Bananaman? Nič novega. Kljub dražilnemu plakatu poldrugo leto tega na njihovi strani še vedno piše, da se bo olupil kmalu.

Vsaj navidez je DCjev trenutni odtis močnejši od Marvelovega. K temu v dobršni meri pripomorejo TV-serije, saj jih je v polnem zagonu kar pet. Flash po izničenju (enega) profesorja Wellsa ni nič manj privlačen, kajti dogajanje v Central Cityju s prihodom zajebanega Zooma in drugih brzcev iz alternativnih svetov ohranja intrigantnost prve sezone. ... Bolj tozemske so kronike Star Cityja, ki mu po novem županuje Oliver. Ta zdaj na dveh frontah vodi boj zoper coprnjaškega Damiena Darkha, ki se je uril in vodico kradel pri samem Ra's al Ghulu. Škoda, da je bil Constantine gost le ene epizode. ... Na drugem koncu dežele, v National Cityju, so se zadeve lepo zapletle in postale bolj zanimive, kot se je sprva kazalo. Supergirl sicer ni dobila večjih jošk, so pa domiselno ufurali poslednjega Marsovca J'onna J'onzza aka Martian Manhunterja in Bizzaro. ... V retroGothamu je Gordon naposled zbral jajčevce in likvidiral Thea Galavana. Toda njegov fris, ki je krojil prvo polovico sezone, bomo še videli. Bržda sočasno z onim od Fish Mooney. Obe trupli sta bili namreč opaženi na mizi Professorja Stranga. Ta nori znanstvenik je, mimogrede, najstarejši Batmanov nasprotnik, ustvarjen par mesecev pred Jokerjem in Pingvinom. ... Najnovejša DCjeva ekranizacija Legends of Tomorrow pa povezuje poznane junake in antijunake iz Arrowversa v časovni boj zoper Vandala Savaga. Obilna zima za DC-fane.

Vsa ta galama, v kateri sodelujejo tudi redne dolgometražne animiranke, legice in še vedno aktualni igri Arkham Knight ter kockavi Batman 3, kajpakda stremi k skupnemu cilju. To ni boljša prodaja stripov, marveč devetmestni zneski na kinoblagajnah. V filmih je največ denarja in od tam pravzaprav superjunaclji širijo svoj vpliv. Kot smo že nekajkrat zapisali, ima DC oziroma krovni lastnik Warner za prihodnjo petletko na koledarju po dva izdelka letno. Svoje uprizoritve bo dobila večina članov Pravičniške lige tja do Shazama in Cyborga. Izjema je Martian Manhunter, na katerega so začuda pozabili. Dvakrat pa se bodo rešimožje in čudežna rešižena na dogodivščino odpravili sami. Prvi DCjev in obenem najbolj pričakovan letošnji tak film je kakopak Batman v Superman.


Nadaljevanka Flash je v drugi sezoni nadmočno zmešala časovna in meddimenzijska prehajanja, ki osmislijo dogodke za nazaj in za naprej. Reverse Flash je le eden od preostalih brzcev.

Marvel seveda ni nedejaven in je tudi razpršen čez vse medije. Nizika Agents of Shield je sredi tretje sezone in zgodba lepo plete tujske vrste z ostanki Hydre, medtem ko je Agentka Carterjeva ravno štartala svoj drugi niz. Scenaristka pravi, da bo pripoved poleg sovjetskih in skrivnotehnoloških intrig zaobjela izvor gospodočne Peggy. Najbolj pa se iz tega tabora veselim spomladanske druge seje Daredevila, ki mu bosta na pot stopila Punisher in Electra. Ljubitelji Marvelovih šem se nadalje zabavajo z aktualnimi Lego Avengerji in prav tako je bogat njihov spisek najavljenih filmov. Med ostalim bosta v letu ali dveh prišla nov Spider-Man in Wolverine ter Black Panther, dočim bo krona njihove tretje faze slikosučnega vesolja dvodelna uprizoritev Infinity Wara, v katerem gredo Avengerji (in zelo mogoče celo Defenderji) v vesolje. Toda boj s Thanosom je na urniku za 2018 oziroma 2019, zato zaenkrat vpoglejmo letošnjik.


Trije osrednji junaclji in njihov nasprotnik. Da je trailer izdal Doomsdaya, nisem navdušen. Preveč pokažejo ti napovedniki! Drugače je bila dotična vesoljska zver v stripu Death of Superman Kalova pogibel.

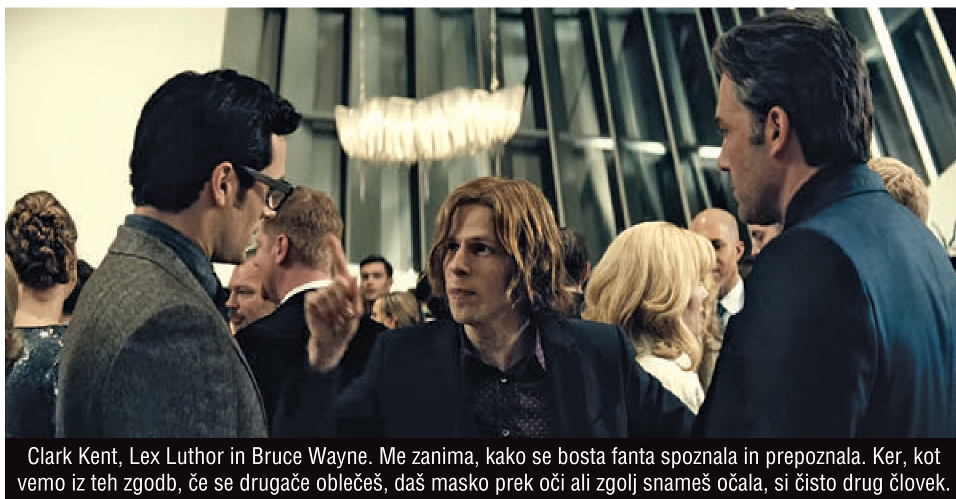
predstavili v filmu, ni znano. Vsekakor pa bo Bats tedaj lahko vesel supermoževe pomoči. A še takrat bo Doomsday očitno presegel oba, zato jima bo na pomoč priskočila Amazonka Diana iliti Wonder Woman. Ta bo nedvomno poskrbela za dodatno iskrenje med naslovnima likoma. Omembe njenega nevidnega plovila pa zaenkrat še ni. Prav tako se bosta v ozadju pojavila Aquaman iz Atlantide in Cyborg oziroma vsaj njuna človekolika jaza. Podnaslov Dawn of Justice namreč namiguje na združenje junakov v Justice League.
Dveinpolurno predstavo bomo po več zamikih naposled gledali prihodnji mesec. Upamo, da je ostalo še kaj presenečenj (Joker? Bizzaro?), kajti napovednika pokažeta občutno preveč. Takisto se nadejamo, da nas akterji ne bodo razočarali. Ben Affleck kot Batman se nam še vedno zatika v grlu in Lex s frisom Jesseja Eisenbergha ter jerremyironsovski Alfred ravno tako nista lika, kakršna poznamo. Skupnost zabavlja tudi nad pretirano manekensko postavo Wonder Woman, ki jo upodablja Izraelka Gal Gadot. A po drugi strani gre režiserju Jacku Snyderju zaupati. S 300, Watchmeni in Man of Steel nas je docela prepričal. Batman v Superman ima, da je spektakel vseh spektaklov!

POT DO PRAVICE 25. MARCA

Man of Steel je reštartal DCjev kinematografski univerzum in BvS bo njegovo neposredno nadaljevanje. Kal-Elov nebesni tepež z Generalom Zodom je naredil veliko škode in med drugim sta Kriptonca razsula Waynovo stolpnico. Njen lastnik nad tisoči žrtev, ki jih ni uspel rešiti, ni navdušen. *“Če je samo odstotek možnosti, da je Superman naš sovražnik, moramo to vzeti kot gotovost,”* pravi postarani Bruce v trailerju in alienu, ki spodnje gate nosi čez pajkice, napove vojno. A slednji, ki Netopirja vidi kot nezakonito pojavo in mu gre na superkurac, da reši svet, nakar nek pajac teži, mu ne ostane dolžan: *“The bat is dead, buried.”* Na prvi pogled se zdi boj navadne šeme proti božanstvu ridikulozen. Toda odkar sta se rešimoža prvikrat udarila v Millerjevem Dark Knightu, sta si redno v laseh in Batman ravnotežje praviloma ohranja s koščkom kriptonita ter močnim oklepom. Bruce je v svojem univerzumu pač nezaupljivec, zlasti do resničnih nadnaravnih moči, ki so v njegovem videnju hazard za celotno človeško civilizacijo. Zato ima vselej pripravljen načrt, kako v skrajnem primeru onesposobiti vse svoje pravičniške kamerade.


Je to prizor iz Batmanovih sanj, kako je Zemlja uničena, krivec pa je Superman? Benov Bruce Wayne je bolj darkknightovski, torej starejši in še bolj zagrenjen. Slednje ne samo zaradi uničenja stolpnice, marveč vsled Robinove smrti. V napovedniku namreč vidimo njegov kostum, podpisan s "Hahaha, the joke's on you …"

Toda ko si bosta fanta merila otepače tako v kostumih kot v civilu, se bo pojavila resnična nevarnost. Čudežni, a nori mladenič Lex Luthor, ki sovraži vesoljca, je na Zemljo priklical Doomsdaya. Ta v DCjevem univerzumu velja za najhudejšo kreaturo, saj po vsaki smrti vstane od mrtvih, imun na tisto, kar mu je zavdalo. Kako bodo beštijo, ki jo je izvorno ustvaril nori znanstvenik v prazgodovini Kriptona,


Clark Kent, Lex Luthor in Bruce Wayne. Me zanima, kako se bosta fanta spoznala in prepoznala. Ker, kot vemo iz teh zgodb, če se drugače oblečeš, daš masko prek oči ali zgolj snameš očala, si čisto drug človek.

BRAT PROTI BRATU 6. MAJA

Superjunaške povesti niso zgolj otročje, klišejsko bojevanje ta dobrih s ta slabimi. Kljub videzu znajo imeti sličice z oblački precejšnjo globino, zgraditi kompleksne like in izpostavljati resna vprašanja. Liki često bijejo notranje moralne boje in poudarjajo odgovornost, ki jo prinaša moč. Dodobra obdelana tema je prav tako odnos navadnih smrtnikov do posameznikov z močmi, naj bodo to alieni, metaljudje ali mutanti. Znana dilema “Kdo varuje varuhe?” se sicer pripisuje grafičnemu romanu Watchmen, vendar se je enako nezaupanje pojavilo v drugih svetovih. V zadnjem filmu o Možeh X je doktor Trask razvil Sentinele za odkrivanje mutantov. Tipičen primer sumničavosti izkazuje Batman napram Supermanu, kar bo premisa njunega filma. Najbolj poznan primer 'nadzora nad nadzorniki' pa je Marvelov venček Civil War, po katerem nastaja naslednja filmska dogodivščina Captaina Americe.
Civil War je v osnovi 7-zvezčična zgodba izpred desetih let, toda v resnici se dogajanje vleče čez dva letnika stripovskih izdaj. Prikazuje medsebojni krvavi boj nekdaj prijateljskih Avengerjev, pri čemer je jedro spora tako imenovani Superhuman Registration Act. Dotični odlok vsem s posebnimi sposob-



Takole Tony prizna Iron Manov pravi jaz. Sledi mu Peter Parker, dočim se Steve Rogers temu upre in gre s somišljeniki na branike svobodnega, nenadzorovanega superjunaštva.



Čeprav je Civil War podnaslov filma od Captaina Americe, si je Robert Downey Jr. izboril konkretno vlogo, za katero bo baje dobil neverjetnih 40 milijonov plus procent. Chris Evans ga lahko upravičeno na gobec!

nostmi narekuje popis in državno službo. Bolj sporna točka je razgalitev resnične identitete. Uvodni krivec za iniciativo je bil Hulk, ki je razdejal Las Vegas in pri tem ubil šestindvajset ljudi ter enega psa. Nato je spodletela zasebna operacija Nicka Furyja in ekipe, kar je vzrokovalo razdejanemu New Yorku. Za piko na i pa so poskrbeli supermladiči New Warriors, ki so med snemanjem resničnostnega šova eksplodirali šolo in šeststo civilistov. Gmajna je šla na ulice in marsikateri pajkičar jo je skupil.
Superheroji so se zbrali na posvetu; ne le Avengerji, marveč tudi X-Meni, Fantastični štirje ter pouličneži, kakršna sta Daredevil in Luke Cage. Toda soglasni niso bili. Iron Man, ki je v resnici navaden človek, je popis podprl in kot prvi snel čelado. Zgledu so sledili Mr. Fantastic, Yellowjacket in Spider-Man, vsi pripravljeni, da jih vlada ožigosa kot orožja za množično uničenje. Wolverine in njegova banda so kao furali nevtralnost, medtem ko se je Captain America temu uprl in osnoval Secret Avengerje. Nadaljnje dogajanje je bilo pestro tako v akciji kot v kvizlinštvu. Stotnik nečastno onesposobi Starka ... klon Thora ubije Goliatha ... Spider-Man, ki uporablja nadgrajeni pajac, prestopi k upornikom ... Punisher ukrade načrte zapora, ki sta ga zgradila Iron Man in Mr. Fantastic ... Namor pripelje svojo atlantsko vojsko ... Tigra odpadnike izda ... V zaključnem boju Captain America sicer pregarba Iron Mana, toda borba pusti táko razdejanje, da se skrušen preda.
Epilog štorije je bil precej beden in slabo sprejet. Steve Rogers pristane v zaporu, kjer ga nato ubijejo in Tony Stark postane šef organizacije S.H.I.E.L.D. Iz tega izidejo Mighty Avengerji, katerih sredico tvorijo Iron Man, Ms. Marvel, Luke Cage in Hank Pym.

Ali to pomeni, da so po novem vsi junaki popisani in razkrinkani, stripovje žal ne pove. Bržda bo fabulo bolje zapeljal film, ki ima s stripovsko predlogo skupno le zasnovo. Ozadje bo drugačno in bo izhajalo iz Tonyjevega debakla z Ultronom ter menda iz uvodne Stevove ponesrečene operacije. Čeprav bo število likov najvišje doslej, gneče kot v slikanicah ne bo. X-Mož, Defenderjev, Punisherja, Atlantide in F4 ne gre pričakovati. Na strani podpisnikov so nanizani Black Widow, War Machine, Vision in doslej še nevideni Black Panther. Pri partizanih pa Ant-Man, Scarlet Witch, Winter Soldier, Falcon in Hawk Eye. Nekje vmes se bo znašel Spider-Man, kar bo prvo Pajkomoževo stanovsko druženje. Kot vemo, ima filmske pravice zanj Sony, a sta se studia ob pozdravu piflarske skupnosti končno dogovorila. Govori se, da so posneli dve varianti zaključka, vendar je malo verjetno, da se upajo resnično ubiti Poveljnika Ameriko (v stripih nato njegov kosum prevzame Bucky iliti Winter Soldier).



V filmu ne bomo videli tako pestre galerijo nadljudi in vesoljcev. Me zanima, ako bo prisoten kakšen zlikovec, kajti v stripu so tudi oni zavzeli stališče.

Vprašanje na mestu je, kje sta Hulk in Thor, ki bi vojno zelo hitro odločila. V stripovju so ta zelenega zaradi vegaške neprilike pod pretvezo prežarčili na nek tujski planet, s čimer se je pričel zgodbeni lok Planet Hulk. Tudi Thor se je zadrževal drugod v vsemirju, zato je Tony iz njegovega lasu ustvaril klona. A v filmu ne bo niti njega, kajti Chrisa Hemswortha ni na spisku igralcev. V Marvelovem kinouniverzumu je Hulk izginil v osamo na kraju Ultrona in odgovor o opravkih obeh bomo dobili leta 2017 z Ragnarokom. Ta film bo pripadel Bogu groma, toda med liki je naveden še Hulk, zato očitno raja na Asgardu.

APOKALIPSA 27. MAJA

Sedmim xmenovskim filmom navzlic njihovega največjega stripovskega negativca še nismo videli. To je starodavni mutant Apocalypse, ki je skozi tisočletja postal nesmrten in nepremagljiv. Njegovo vodilo je uničevanje šibkejših bitij, ne glede na to, ali so navadni ljudje ali mutanti. Scenarij pravi, da se superzloba po dolgem spancu prebudi in se loti Xavierjeve šole za nadarjene mladostnike. Profesor X za obrambo sveta okrog sebe zbere ekipo mladih šolarjev. V prvi bojni liniji bodo Cyclops z žarkom smrti, zverinski Beast, brzec Quicksilver, spreminjajoča se Mystique in telepatska Jean Grey. Štirje mutanti pa so prestopili in postali Jezdeci apokalipse. To so Storm, Psylocke, Archangel in seveda Magneto, ki o človeštvu tako ali tako nima dobrega mnenja.



Nenavadno pravzaprav, da se Stotnik, torej vojak, navajen ukazov in avtoritete, upre odloku predsednika, svojega neposrednega komandanta. Egoistični playboyevski jebiveter Tony Stark pa po drugi plati kontrolo zagovarja.



Apocalypse je pogosta nemeza v stripih in animiranih serijah. Ponavadi je nabildan velikan, ne takale cosplayerska pojava. Levo je Storm in desno Psylocke.



Jean Grey je v reklami videti pretirano 'sansasta'. Desno je Cyclops, uni na sredini pa je po mojem Nightcrawler, novi mutant iz Nemčije, ki se lahko teleportira, se naredi nevidnega in je superzmikljiv.

Pripoved se bo naslanjala na strip Rise of Apocalypse, ki govori o prvem mutantu, prvem človeku z X-genom. Ime mu je En Sabah Nur in pred pet tisoč leti živi v egiptovski puščavi. Tam najde jamo s tehnologijo napredne vesoljske civilizacije, ki jo poveže s svojimi porajajočimi se silami. Ko ni uslišan v ljubezni, si nadene apokaliptični vzdevek in se nakani zavladati svetu. Z božjimi močmi postane temelj za vsa svetovna verovanja. Kakšno tako retrospektivo bomo gotovo uzrli, a glavnina filma se bo odvijala leta 1983. Zato bo Xavier tak kot v Days of Future Past in ne kot postaran Piccard, dasi bo že plešast. Veliko bo novih obrazov, recimo Sansa Stark kot Jean Grey in Olivia Munn kot Psylocke, medtem ko Fassbender in Jennifer Lawrence ostajata. Wolverina žal in začuda ne bo, toda ljubitelji njegove kosmatosti bomo prišli na račun drugo leto, ko se bo Hugh Jackman poslednjič pojavil v Rosomahovi podobi v novem lastnem filmu.

ODDELEK KAMIKAZ 5. AVGUSTA

V Batmanovem in Arrowovem svetu ni ubijanja in zlikovci gredo za zapahe. Od tam v veliko primerih pobegnejo, občasno pa dobijo tudi odpustnico, ako opravijo kakšno umazano nalogo za Amando Waller. Ta namreč kriminalne veleume, spake in superstrelce rada združuje v samomorilske vode in jih pošilja na tajinstvene operacije v prid strica Sama. Recimo nad teroriste v Qurac, zoper skupino, ki pripravlja vojsko zombijev ali zgolj uničiti kolonijo morilskih mravelj. Celo Doomsdaya so iskali za Lexa Luthorja. Praviloma so člani prijatelji po sili in v resnici spletkarijo eden proti drugemu, za manj neumnosti pa imajo okoli vratu pripete bombe. V skupini so bili številni liki, od Black Mante do King Sharka, a najbolj tipični so Captain Boomerang, Deadshot in Harley Quinn. V prvikratni filmski uprizoritvi Suicide Squada bodo šli z dotičnimi tremi vštric še živi plamenometalec El Diablo, dermatološko izzvani Killer Croc in Katana z, no, katano.
Od fabule ni znanega povsem nič, a kot je videti iz napovednika, bo Amanda v svoji tipični maniri zapornike, ki nimajo česa izgubiti, združila za skrivno vladno nalogo. Kolovodja in s tem osrednji lik bo ostrostrelski Deadshot, ki ga špila Will Smith. A šov mu zna speljati psihopatski Joker, to pot s telesom Jareda Leta. Njegova pojava je po namignjenem sodeč izvrstna, vloga pa seveda jako skrivnostna.



Daleč največ zanimanja fanovske komune žanje Joker. Ta bo povsem drugačen od Ledgerjevega in Nicholsonovega, a še vedno tipičen. Njegov motiv bo najbrž pobeg iz zapora. In zagiftanje Gothama.



Harley Quinn, Killer Croc, Katana, El Diablo, Deadshot in Captain Boomerang. Vsak navdušenec nad napovednikom filma naj si za predjed pogleda risanko Assault on Arkham, ki dobro predstavi namen krožka.


Harleen Quinzel je bila sprva arkhamska psihiatrinja. Nato je spoznala režečega se zelenolasca, ki ji je povedal res dober vic. Odtlej je njegova ljubica.


Filmski Doctor Strange bo sličen svoji narisani podobi. Z elegantnimi, skorajda baletnimi čarovniški gibi se bo njegovo delovanje razlikovalo od bolj akcijskih junakov.

Sprva se je špekuliralo, da bo Burkež glavna tarča tolpe, ampak kot kaže, bo to coprnica Enchantress. Vsekakor bo film vzpostavil in obelodanil povezavo gospoda J in Quinnove frače, ki je bila včasih njegova zdravnica. Kar je v redu, saj nje kljub številnim batmanovskim filmom v igrani vlogi še ni bilo. Kdo ve, morebiti dobi celo lasten izdelek.
Čeprav je Suicide Squad videti kot nepovezan odvrtek DCjevega kinovesolja, ga bodo vitice povezovale z Batman v Superman. V filmu se bo zagotovo pojavil Batfleck in zelo verjetno bomo deležni razlage pokracanega Robinovega kostuma v BvS. V gothamski hištoriji namreč Joker ubije drugega Robina, Jasona Todda. Nemara se bo to zgodilo ravno v Suicide Squadu. Namigi so prav tako, da bi utegnil


Če gre verjeti govoricam, bo coprnica Enchantress tista, ki jo Amanda želi eliminirati. Bralci stripov se pri tem pritožujejo, da je lik povsem drugačen od stripovske podobe, kjer nosi hlače.

Smithov Deadshot že v kratkem dobiti lasten film. Tako ali drugače, dotična predstava bo zaradi samih barab precej netipična in četudi ne dosega pozornosti bolj znamenitih zgodb, ima napovednik več ogledov kot Batmanov.

KOZMIČNE ČARE 28. OKTOBRA

Kozmologija, teozofija, psihedelične izkušnje, vzhodnjaški misticizem, hare krišna in egipčanski miti – take so Marvelove zgodbe o Doktor Strangu. Kot človek je bil Stephen Strange nekoč odličen, čeravno egoističen nevrokirurg, nakar mu je nesreča uničila roke. V iskanju leka za pohabo v Himalaji naleti na Ancientneža, ki ga nauči mističnih umetnosti. Kot najboljši coprnik v vesolju se vrne v New York, kjer s čarami in magičnimi artefakti odganja demone ter druge neprijatelje iz vzporednih dimenzij. Kljub svetu s samosvojimi pravili se često druži, največkrat z Avengerji. Med drugim je sodeloval v Civil Waru, kjer je bil proti odloku.
Doktor Strange se v tej filmski fazi še ne bo pojavil ob Iron Manu in Spideyju, marveč bo imel lastno, izvorno zgodbo. Upodobil ga bo Benedict Cumberbatch (Sherlock Holmes, Alan Turing), ki se je v nekem intervjuju pohvalil, da tudi sam meditira. Ta veščina mu bo nedvomno koristila pri risanju svetlobnih mandal po zraku in mrmranju tujskih urokov. Scenarij je precejšnja neznanka, vemo zgolj, da bo mentorskega Ancientneža igrala Tilda Swinton in da bo kakor v stripih osrednji nasprotnik njen / njegov prvi učenec Mordo. Disney projekt jemlje skrajno resno, saj so dva meseca snemali v Nepalu. Kos bodo pofilmali še v Hong Kongu, nakar gre material v pol leta postprodukcijskega dodajanja svetlobnih učinkov, ki jih menda res ne bo manjkalo. Producenti pri tem obljubljajo drugačno zgodbo od prepeteпaških in eksplozivnih spektaklov, bolj spiritualno in meddimenzijsko. Visokoproračunske čarovnije bodo nedvomno privlačne.

JOKER SE RODI ENKRAT LETOS

Vsak tabor bo nedvomno prispeval vsaj tri dolgometražne animiranke, a med najavami izstopa The Killing Joke. Kot zna povedati sleherni geek, je tako naslov enemu najbolj znamenitih Batmanovih stripov, ki je leta 1989 prejel Eisnerjevo nagrado. Čeprav je zgodba samostoječa in se ne povezuje v sezonsko kontinuiteto, velja za kanon. Razloži namreč izvor Jokerja in odtlej je kakršnakoli sprememba izročila oziroma drugačna biografija lika morala dobiti privoljenje od najvišjih vrhov založbe DC. Šaljivec je bil po tej verziji nekdaj ljubeč mož z nosečo ženo, ki se je v iskanju dodatnega zaslužka spečal s kriminalci. Reči gredo narobe in možak pade v kemikalijo, sočasno pa izve še za nesrečno smrt družice. Ko se reši, ugotovi, da mu je kopel pobarvala kožo v belo, ustnice v rdeče in lasišče v zeleno. Zaradi travme se mu zmeša in postane režeči se Joker.
Svetu želi dokazati, da lahko nor postane vsakdo, ki gre skozi dovolj hudo preizkušnjo. Zato v pričo Jima Gordona ustreli in nato ohromi hčerko Barbaro, ki kasneje postane invalidni Oracle. Načrt mu seveda spodleti. Štorija ni prav obsežna, zato bodo morali dodati še kaj materiala. Razveseljiva pa je napoved, da bo Pavliho vnovič oglasil njegov legendarni sinhronizator Mark Hamill. Komaj čakam!


Killer Croc je človek z atavizmom, kar pomeni, da so na plan prišle speče prazgodovinske, dinozavrske lastnosti. Vsaj navzven je bolj človeška Harley Quinn, ki pa ji je Joker povsem razmetal podstrešje.


Tale poznana Jokerjeva slika prihaja ravno iz stripa The Killing Joke. Ta je definiral njegovo podobo.



ŠE VESTE, KAKŠNE BARVE SO OČI VAŠEGA OTROKA?
NE SPREGLEJTE ZNAKOV ZASVOJENOSTI Z MOBILNIMI TELEFONI.
OBIŠČITE WWW.LOGOUT.SI
LOGOUT
FUTURA DDB

ZMENEK Z LUNO

Po desetletjih zapostavljenosti je Luna zopet postala množičnejši cilj človekovih odprav v vesolje, saj proti njej pogledujejo tako države kot zasebniki. Aggressor s teleskopom zre v nebo in tuhta, v katerega od sivih kraterjev bi šel na dopust.

Sedeminštirideset let mineva, odkar je Neil Armstrong kot prvi človek zakorakal po Mesecu. Štiriinštirideset let pa od tedaj, ko je to storil zadnji. V sedemdesetih letih prejšnjega stoletja so sigurno pričakovali, da bodo zasajanju zastav v mrzli pesek sledile stalnejše naselbine in rudarjenje surovin. A to se ni zgodilo in človeštvo je na svoj naravni satelit po koncu vesoljske tekme za nekaj časa pozabilo. Sonde smo pošiljali v vsemirske daljave in gradili satelitsko mrežo ter vesoljsko postajo skorajda tik nad površjem planeta. Luna pa se je osamljena brigala zase.

Šele v devetdesetih jo je človeštvo spet našlo na vsemirskem zemljevidu. Azijske države so si jo vzele za prestižni cilj svojih mladih vesoljskih programov, najvidnejši rezultat pa je bil decembra 2013 uspešni pristanek kitajskega plovila Chang'e 3 z robomobilom Žadasti zajec. Hkrati rastejo ambicije zasebnih podjetij, opogumljene tudi z Googlovim natečajem Lunar X Prize, ki obljublja nagrado za vožnjo po Mesecu. In naposled se znova govori o kolonijah naseljencev. Toda čemu je trajalo tako dolgo, da smo se odločili spet leteti na najbližje vesoljsko telo? So načrti realni in kaj si lahko od tamkajšnjih postojank obetamo? Poleg vesoljskih resničnostnih šovov, to je.

"KER JE TEŽKO!"

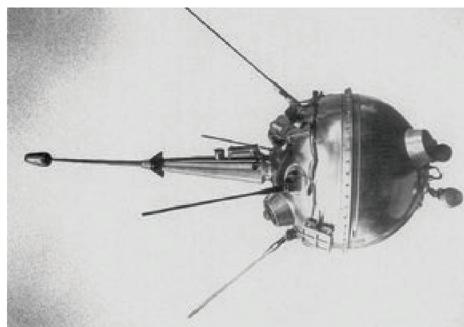
Oktobra 1957 je Sovjetska zveza z lansiranjem Sputnika 1, prvega umetnega Zemljinega satelita, zagnala slovito vesoljsko tekmo z Združenimi državami Amerike. Komunisti so nizali uspeh za uspehom. Sonda Luna 1 je prva švignila mimo Meseca. Pohvalili so se s prvim predmetom na njegovem površju, ko so tja strmoglavili Luno 2. Aprila 1961 pa so zabeležili največji dosežek: Jurij Gagarin je postal prvi človek v vesolju, torej nad Karmanovo linijo stotih kilometrov nadmorske višine.

To je spodbudilo ameriškega predsednika Johna F. Kennedyja, da agenciji NASA nameni več denarja. Po nasvetu nekdanjega nacističnega, v tistem času pa prvega Nasinega konstruktorja raket Wernherja von Brauna, je kot naslednji veliki cilj izbral pristanek na Mesecu s človeško posadko. Maja 1961 je imel pred kongresom zgodovinski govor, v katerem je nacijo pozval k usklajenemu trudu za tak podvig še pred koncem desetletja. Leto pozneje je namero zaokrožil z znanim izrekom "Tega ne počnemo, ker bi bilo lahko, marveč zato, ker je težko."

Sovjetom je leta 1966 še uspelo kot prvim mehko pristati na Mesecu z Luno 9. A Toda nato so pobudo prevzeli Američani in vodstva niso več izpustili iz rok. Ne le, da so v dirko zmetali več denarja, dolgoročno so bolje organizirali vesoljske projekte od tekmecev, saj so se osredotočili na en sam program: Apollo. Medtem so Sovjeti vzporedno vozili več konkurenčnih in vnemar trošili sredstva. Takisto jih je močno prizadela smrt glavnega vodje, legendarnega raketnega konstruktorja Sergeja Koroljova, ki je leta 1966 preminil med rutinsko operacijo. Zaradi nje je zastal razvoj motorjev. Sovjetski po potisni moči niso dohajali ameriških in so jih morali v plovilo namontirati več, kar je pomenilo več možnosti za napake in testni primerki so izginjali v ognjenih zubljih. Američani takšnih težav niso imeli in prvo javljanje iz kabine z Mesečevega površja, 20. julija 1969, je bilo v angleščini.



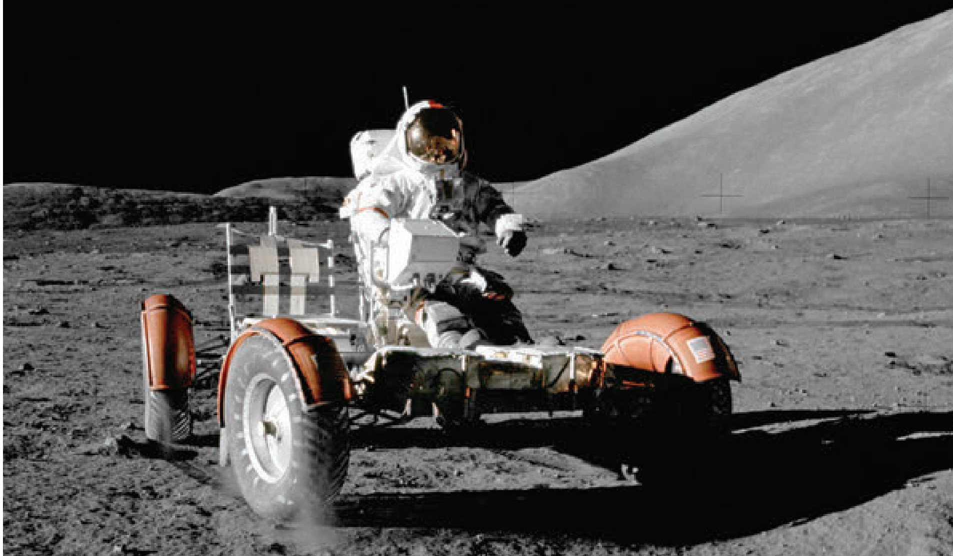
Ena najbolj znanih domišljijskih interpretacij človekovega hlepenja po bližnjem ogledu Meseca je nemi film Potovanje na Luno Francoza Georgesa Meliesa iz leta 1902. Popotniki se nanjo kar izstrelijo s topom, kar je pobrano iz romana Julesa Verna.



Prve sonde Luna, kot je dvojka na sliki, so bile preproste kovinske krogle, naphane z inštrumenti. Proti Mesecu so jih izstrelili po karseda kratki razdalji, zaradi česar so tja potrebovale vsega 36 ur. Šele devetka je znala elegantno pristati.



Buzz Aldrin, drugi človek na Mesecu, ob zastavici za eksperiment merjenja sončevega vetra. Kraj pristanka Apolla 11 se imenuje Baza spokojnosti in je z ostanki plovila najpomembnejši človeški spomenik tam gor ter prihodnja turistična točka.



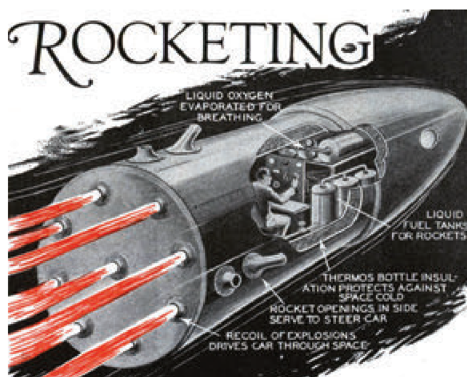
Astronavt Gene Cernan se vozi s terencem Apolla 17. S štirimi električnimi motorji skupno ene konjske moči je prevozil 36 kilometrov. Ker je bilo treba z maso močno varčevati, so morali vozilo in vse manj pomembne inštrumente pustiti tam. Odprava je na površju preživela tri dni in opravila prav toliko sedemurnih izhodov iz kapsule. Pri tem je nabrala 124 kilogramov vzorcev iz tal, kar je največ med vsemi.

Od leta 1969 do 1972 so ZDA tja poslale šest človeških odprav pod oznakami Apollo od 11 do 17. Le pri trinajstetici so morali zaradi okvare misijo prekiniti in so komaj rešili posadko, kar vemo, ker smo gledali napeti film Apollo 13. Štirinajstka je prva poskrbela za barvne videoposnetke okolice, ob pristanku naslednje pa so se po Luninem površju zapeljali s terenskim vozilom. Sleherna od posadk je štela po tri astronavte, od katerih je eden ostal v orbiti, dva pa sta se v pristajalnem vozilu spustila dol in v skafandrih stopila v zunanjost. To pomeni, da se je po Luni doslej sprehajalo natanko dvanajst ljudi.

NI BIL KUBRICK

Po ameriškem uspehu Sovjeti niso mogli več upravičiti bremena izdatkov in so končali namere za človeške misije. Namesto njih so se usmerili v cenejše robotske. Vozila Lunokhod, ki so bila sprva mišljena za spremljevalce kozmonavtov, so predelali v samodeje, ki so z nadaljnjimi sondami Luna po površju pobirali vzorce kamnin. Lunokhodi so sami premogli spektrometre za analizo, dočim so Lune material pošiljale na Zemljo. Zadnji pristanek so Sovjeti zabeležili z Luno 24 leta 1976 – in vse do Kitajcev pred tremi leti se na Mesec nihče več ni spustil mehko. To je kar sedemintrideset let!

Niti Američani ne. Dejstvo, da kljub šestim človeškim misijam v treh letih po tistem niso izvedli nobene več, napaja mnoge teorije zarote. Te pravijo, da so Armstrongovi koraki nastali v filmskem studiu s Stanleyjem Kubrickom na režiserskem stolčku. A razlog za usahnitev apetita po Luni je preprost: pošiljanje ljudi tja gor je zelo drago in se z ekonomskega ter raziskovalnega vidika ni izplačalo. Poglejmo Nasine izdatke med vesoljsko tekmo. Na vrhuncu leta 1966 je proračun agencije znašal štiri in pol odstotke zveznega, dočim je siceršnje povprečje med pol in enim odstotkom! V šestdesetih so tako zapravili preračunano okoli 110 današnjih milijard dolarjev. Takšna injekcija nikakor ne bi bila možna brez močnega političnega motiva, tekme s Sovjetsko zvezo. Američani so na Luno hiteli zaradi ideološkega boja s komunisti, ne znanstvenih ali gospodarskih koristi. Od dvanajstih hodcev po Mesecu je bil zgolj eden znanstvenik – geolog Harrison Schmitt v zadnjem Apollu 17.



Starostam raketnih izumov, kot je bil Robert Goddard, je bilo že spočetka jasno, da bodo rakete uporabljali za polete na Luno. To je njegov predlog kapsule s človeško posadko iz dvajsetih let prejšnjega stoletja. Takrat so se mu še posmehovali.



Lunokhod 2 je v dolžino meril dober poldrugi meter. 'Pokrovka' je skrivala napajalne sončne celice, za gretje v mrzlih nočeh pa je imel nuklearni radiator. Z Zemlje so ga vodili v realnem času.

Ko je izginil glavni motiv Mesečevih odprav, se je zaprla finančna pipica, kajti ameriška javnost je zaradi vietnamske vojne vse bolj nejevoljno gledala na razmetavanje denarja. NASA pa se je končno posvetila strokovno bolj smiselnim nalogam, ki jih je zaradi dirke prej morala preskočiti. Torej dolgotrajnejšemu bivanju ljudi v breztežnosti in opazovanju drugih nebesnih teles. Izkušnje ob vodenju programa Apollo so sicer uporabili, toda izziv poleta na satelit je drugačen od sestavljanja vesoljskih postaj ali fotografiranja oddaljenih galaksij z vesoljskimi teleskopi, kot je Hubble. Apolle so pospravili v omaro in se lotili postaj Skylab ter razvoja space shuttla. Ker zanje ne potrebuješ pogona, ki bi te nosil kaj prida dlje od nizke orbite, so v pozabo romale še Apollove gigantske nosilne rakete Saturn V, strokovni kader pa so prekvalificirali.



STARA PRIJATELJICA

Luna je stalna spremljevalka človeške civilizacije in svetilnik na poti njenega razvoja. Ne dobesedno, saj svetlobe ne proizvaja sama, marveč odbija Sončevo, kar se je svitalo že starogrškim filozofom. Njena svetilnost je dovolj močna, da pomaga planktonu v Zemljinem arktičnem delu preživeti v času večmesečne teme. Ker Mesec za krog okoli planeta stalno potrebuje dobrih 27 dni, je lahko človek okoli njegovega gibanja zasnoval časovno orientacijo. Lunini koledarji, ki jih pozna veliko civilizacij, so pomenili veliko pomoč pri snovanju časomerstva in organizaciji družbe. Drug pomembni vpliv na Zemljo je plimski, saj gravitacijski privlak povzroča dvigovanje vodne površine. V bistvu je delež Lune pri tem nekaj več kot dvotretjinski, preostanek odpade na Sonce.

Mesec je na najbližji točki orbite od Zemlje oddaljen 363.000 kilometrov, na najbolj oddaljeni pa 405.000. Hkrati se od planeta počasi oddaljuje – letno za slabe štiri centimetre. To pomeni, da je bil v rosni Zemljini dobi bliže in hipoteza pravi, da naj bi takratne močnejše plime bistveno pospešile nastanek oziroma prenašanje življenja na kopno. Ena najznačilnejših lastnosti Meseca je spojenost njegovega kroženja okoli Zemlje in lastne osi, ki povzroči, da proti nam vedno 'gleda' z isto, tako imenovano bližnjo platjo. Oddaljeno plat smo prvič uzrli šele, ko je njene fotografije leta 1959 prinesla sonda Luna 3. Popularno jo včasih imenujejo 'temna stran', kar je nesmisel, saj je osvetljena ravno tako kot bližnja. Mesečevi plati se razlikujeta drugače, kajti na bližnji je opaziti več temnejših lis zaradi vulkanskih plasti kamnin, dočim je oddaljena mnogo bolj razbrazdana s kraterji meteoritov, ki so površje obilneje bombardirali zaradi izpostavljenosti. No, v splošnem je celotna površina neugledna, po barvi podobna obrabljenemu asfaltu. Menda ima vonj po smodniku, a seveda ni tega tam nihče preizkusil.

Danes je najbolj sprejeta domneva, da je naš satelit nastal iz ostankov karambola mlade Zemlje in drugega telesa pred štirimi in pol milijardami let. Počez meri dobro četrtino premera Zemlje ali slabih 3500 kilometrov in tehta dober odstotek njene mase. To na površju povzroči gravitacijsko silo jakosti šestine Zemljine, zaradi česar so Armstrong in druščina bolj poskakovali kot hodili. Večina notranjosti je trdna, sklepajo pa na majhno staljeno jedro, veliko manjše kot pri Zemlji. Verjetno se ne suče, saj Luna nima omembe vrednega magnetnega polja in kompas tam ne deluje.



Saturn V, ki je v vesolje nosila misije Apollo in Skylab, ostaja največja, najtežja in najmočnejša nosilna raketa, kar jih je človek izdelal. Gre za daljno potomko uničevalnih nacističnih V2, saj jo je skonstruiral Wernher von Braun.



Čeprav so Američani program Constellation ukinili, so iz njegovih ostankov zrasli novi. Med njimi kapsula za posadko štirih astronavtov Orion, ki jo nameravajo v desetih letih uporabiti za prvo kroženje okoli Meseca po 1972. Podporni pogonski modul, viden za stožčasto kapsulo, razvija Evropska vesoljska agencija z Airbusom. Nosila jo bo naslednica space shuttla, nova raketa Space Launch System, petino močnejša od Saturna V.

Tudi če bi jim vmes prišlo na misel hoditi po Mesecu, bi vnovični zagon podviga terjal visoke stroške. To so trdo občutili pri programu Constellation, ki so ga leta 2005 zasnovali, da bi Američane do leta 2019 spet pošiljali na Mesec. Zanj so predvideli 35 milijard dolarjev, a je bilo za politiko že to preveč in le štiri leta pozneje ga je Obama ukinil. NASA zaenkrat nima neposrednih namer, da bi na Mesecu pristajala s človeško posadko.

VZPON IZZIVALCEV

Ni presenečenje, da so po hladni vojni k Mesecu prvi odrinili iz čisto tretje države: Japonske. Sonda Hiten je leta 1990 postala prvi azijski objekt v Lunini orbiti in prvi na površju, ko je po koncu nalog padla nanj. Njihovi strokovnjaki morajo prehoditi podobne korake, kot so jih Američani in Rusi pred njimi, zato se cilji slišijo podobno. Začenjajo se z mimoleti in utirjanji v Mesečevo orbito, sledijo trdi in nazadnje mehki pristanki, nemara pozneje ljudje. Toda za Japonsko je gradnja lastnega vesoljskega programa predvsem tehnološkega pomena in se ji ne mudi. Do danes je v Mesečevo smer poslala le še sondo Kaguya pred devetimi leti. Šele za 2019 načrtujejo prvi mehki pristanek v programu SLIM.

Za drugi azijski velesili, Kitajsko in Indijo, je doseganje Meseca precej bolj prestižno, saj je zlasti Kitajska velik tekmec ZDA. Zato si privoščijo politično metanje denarcev v vsemirske lete in rezultati so tu. V borih šestih letih, med 2007 in 2013, so Kitajci prišli od kroženja okoli Meseca s sondo Chang'e 1 do mehkega pristanka ter lansiranja miniroverja z uvodoma omenjenim plovilom Chang'e 3. Naslednji korak bo sledil čez dve leti, ko naj bi Chang'e 5 zmoglo nabrane kamnine izstreliti nazaj na Zemljo. Tesno za petami so jim Indijci. S plovila Chandrayaan-1 so pred šestimi leti na površje Lune poslali udarno sondo in tja zapičili veliko indijsko zastavo. Brez heca. To pomeni, da so bili na površju še pred Kitajci, ha, pa še sledi vode so našli. Vendar zaostajajo pri nadzorovanem pristanku in vozilu, saj bo temu namenjeni Chandrayaan-2 odrinil šele konec letošnjega ali naslednje leto. Ne Indija ne Kitajska zaenkrat ne govorita o ljudeh na Luni, dasi so Kitajci leta 2003 kot tretji na svetu poslali lastnega človeka v vesolje.

Ob azijskih podvigih je treba poudariti, da Američani na Luno niso povsem pozabili. Najbolj udarno so nastopili s plovilom LCROSS, ki je iskalo sledi vode na površju tako, da je tja nalašč strmoglavilo dvotonski del rakete in raziskovalo nastalo eksplozijo. Več o njem v okvirju o udarnih sondah. Razen tega je NASA v Mesečevo orbito poslala nekaj manjših sond, na primer Lunar Prospector. Gre za postranske raziskovalne naloge, s katerimi preučujejo sestavo kamnin in iščejo vodo.

SPEKTROMETRIJA

Najtrdnejše dokaze o prisotnosti snovi na Luni smo dobili z odpravami, ki so nastrgale material s tal in ga poslale nazaj ali ga z lastnimi merilniki pregledale na licu mesta. Za to uporabljajo masne spektrometre, ki beležijo količino različnih izotopov elementov v snovi. Vendar smo na ta način prečesali razmeroma majhen del površja. Za ostale podatke poskrbijo tiste sonde, ki ostanejo v orbiti in navidez sramežljivo opazujejo od daleč. Njihove oči gledajo v širšem spektru elektromagnetnega sevanja, ne le v vidnem delu, in uporabljajo optično spektrometrijo. Tu se valovanje razklene na posamezne valovne dolžine ali, če hočeš, frekvence – podobno tistemu, kar prizma napravi z vidno svetlobo in ustvari mavrico. Nato zabeležimo, kako močno so posamezne valovne dolžine prisotne.

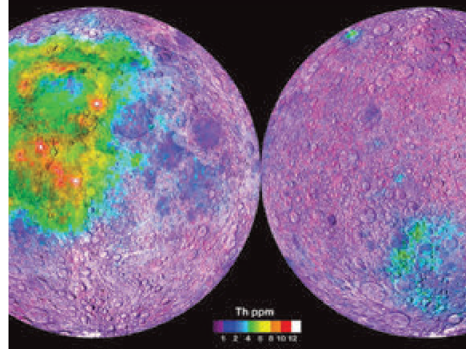
Tako dobimo elektromagnetni sevalni 'podpis' materiala, ki ga opazujemo. Sleherna snov v osončju namreč vpija sončevo svetlobo in jo seva nazaj ven s točno določenim izborom frekvenc, odvisno od kemijskih spojin in elementov, ki jo sestavljajo. Na ta način je moč določiti pline v atmosferi in sestavo kamnin na površju. Merilnike sevanja gama na primer uporabljajo za zaznavo vodika. Ker je na površju običajno vezan v vodo, lahko tako sklepamo o njeni prisotnosti. Plovilo Lunar Prospector je s svojim naprednim tipalom žarkov gama zaznalo uran in torij, ki jih sama sevata zaradi radioaktivnosti, pa železo, titan, aluminij, magnezij in mnoge druge, ki jih oddajajo, ko jih zadeva sončeva svetloba.



Kitajski program Chang'e je dobil ime po Lunini boginji iz tamkajšnje mitologije. Žadasti zajec je njena domača živalca, ki je doma tam zgoraj. Po njem so dali naziv roverčku na tretji sondi (na sliki), in sicer kar glede na rezultate javne spletne ankete.



Zemljini sateliti krožijo mnogo bliže našemu planetu kot Luna, zato jim ta ni v napoto. So pa že uspeli prestaviti primerke iz planetove v Mesečevo orbito. Nazadnje pri ameriški misiji THEMIS, ko sta šla dva od njenih petih satelitov vohljat dlje.



In naša, stara celina? Evropska vesoljska agencija ESA ima polne roke dela z Mednarodno vesoljsko postajo in si širokopoteznih Lunarnih projektov ni mogla privoščiti. Je pa zabeležila uspeh leta 2005, ko je v tamkajšnjo orbito utirila plovilce SMART-1 z eksperimentalnim ionskim pogonom! Leto zatem so jo strmoglavili v Mesec, s čimer je EU za Američani, Rusi in Japonci postala četrti igralec s predmetom na Luni. In torej dve leti pred Indijci! Pred kratkim se je ESA povezala z Rusijo, da bi sodelovala pri njenem programu ponovnega pristajanja na Mesecu. Luna-Glob je prvi ruski tovrstni poskus po tistih iz sedemdesetih let prejšnjega stoletja. A poleti so predvideni šele po 2020. Četudi naš satelit spet zasipamo z roboti, bo dvojica z Apolla 17 še več let držala status zadnjih človeških obiskovalcev.



Če lahko Richard Garriott in drugi milijonarji obiskujejo vesolje, je logično, da bodo nekoč pošiljali takšne fotografije z Lune. Nasa in druge državne agencije se vesoljskega turizma ne otepajo.

ROVERJE NA TRG!

Septembra 2007 se je v dogajanje vmešala organizacija X Prize Foundation. Poznamo jo kot neprofitno združenje, ki z natečaji spodbuja tehnološki napredek. Med njimi najdeš takšnega za poceni pristajalne raketne motorje, koder je John Carmack z Armadillo Aerospacom pobasal nagrado za drugo mesto. Najbolj znan je še vedno Ansari X Prize za privatni razvoj plovila za polet v vesolje oziroma čez višino stotih kilometrov. Pred dvanajstimi leti so jo prejeli snovalci vesoljskega letalnika SpaceShipOne, predhodnika tistih, s katerimi želi Richard Branson v okviru Virgin Galactica pošiljati turiste nad Karmanovo mejo. S tem so zagnali dobo turističnih astronavtov.



Da lahko komercialna podjetja za vzlete konkurirajo ogromnim agencijam, kot je NASA, se zdi navdušujoče. A pri tem ubirajo veliko bližnjic. SpaceX ima denimo v lasti zgolj testni poligon, dočim sta oba za lete v orbito najeta. Prvi s slike je v Cape Canaveralu na Floridi, drugi v vojaški bazi Vandenberg v Kaliforniji.

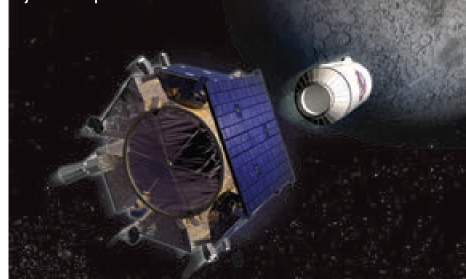
Lunar X Prize postavlja veliko višje cilje – dobesedno. Zahtevek se glasi, da mora podjetje na Mesec spraviti robotsko vozilce, z njim premeriti vsaj pol kilometra in na Zemljo poslati fotografije ter videoposnetek okolice v visoki ločljivosti. Za nagradni sklad se je javil Google, ki bo zmagovalcu dal dvajset milijonov ameriških dolarjev in drugouvrščenemu pet. Dodatnih pet jih je na voljo za drugotne podvige, kot sta daljše potovanje in preživetje naprave skozi vso Lunino ledeno noč. Rok je bil sprva postavljen v 2014, a so ga bili prisiljeni nekajkrat podaljšati. Trenutno stoji pri koncu leta 2017 in še vedno obstaja nevarnost, da cilja ne bo uspelo doseči nobenemu od tekmovalcev. Od štiriintridesetih registriranih projektov jih sodeluje le še šestnajst. Samo dve ekipi – ameriška Moon Express in izraelska SpaceIL – sta si doslej rezervirali kapacitete za polet v vesolje do izteka natečaja. Prva je sklenila sporazum s tvrdko RocketLab, dočim so Izraelci najeli vidnejšega igralca, Muskov SpaceX. Nobeno od moštev torej ne snuje lastne rakete, marveč nameravajo za polet uporabiti druge komercialne ponudnike.
Ob vsem, kar vemo o stroških in manku neposrednih gospodarskih koristi pristankov na Luni, se zastavi vprašanje, kakšen smisel ima za zasebnike vlaganje financ v takšna brezna. A zamisel stavi na samosvojo naravo komercialnih poletov, ki so drugačni od tistih državnih vesoljskih agencij, saj gradijo na množičnosti in posledični masovni proizvodnji. Poglavitni razlog za visoke stroške vesoljskih poletov je danes njihova redkost. Ob množičnejšem izstreljevanju in konkurenci na trgu bi cena pošiljanja tovora z Zemlje padla. Temu pritrjujejo izkušnje SpaceXa, ki je ceno izstreljevanja satelitov v vesolje več kot prepolovil glede na tisto državnih agencij in jo spustil pod petdeset milijonov dolarjev na let!

HIŠKA V VAKUUMU

Firme, ki sodelujejo v X Nagradi, niso edini zasebniki, ki so lačni uspeha tam zgoraj. Največji živžav je povzročil ameriški milijarder Robert Bigelow. Po uspehu v hotelirstvu je ustanovil podjetje Bigelow Aerospace in se namenil nastanitvene kapacitete prenesti v vesolje. Od Nase je prevzel opuščeno idejo napihljivih modulov za vesoljske postaje TransHab in jo razširil v turistične orbitalne bivalnike ter takšne za baze na nebesnih telesih. Večina njihovih sten je iz odpornih tkanin, podobnih kevlarju. Na dano uporabno prostornino so veliko lažji od klasičnih trdnih modulov. Okrog Zemlje že uspešno krožita testna primerka Genesis I in II. Bigelow si je pridobil pravico za testiranje napihljivega modula na Mednarodni vesoljski postaji, nakar kani postaviti prvi orbitalni hotel. Toda njegov največji cilj je turistična kolonija na Mesecu, in sicer že leta 2025.

ZALETAVČKI

Od sto triindvajsetih predmetov, ki so imeli nalogo leteti proti Luni, sta jih dve petini končali trdo, z nosom v Mesečevem pesku. Mnogi neslavno zaradi napak ali nepoznavanja mehanizmov za mehko pristajanje na drugem telesu, druge pa so v površje zakantali načrtno, saj je šlo za tako imenovane udarnike (impactor), ki so pomemben element vesoljskega raziskovanja. Ob udarcu namreč v zrak sprostijo material spod površja, nakar oblak pregledajo druge naprave, denimo spektrometri v orbiti.
Najvidnejši nedavni Lunin impaktor je bila Nasina misija LCROSS (Lunar Crater Observation and Sensing Satellite). Za udarno telo so elegantno uporabili kar zadnjo pogonsko stopnjo z maso 2,3 tone. Ko se je oktobra 2009 s hitrostjo 9000 kilometrov na uro zaletela blizu južnega pola, je povzročila eksplozijo moči dveh ton TNTja. Skozi nastali oblak se je za njo spustilo plovilo z detektorji, posnelo material, izsledke sporočilo Zemlji in šest minut zatem na površju vzelo konec. Meritve so potrdile sledi vode v senčnih kraterjih na južnem polu.



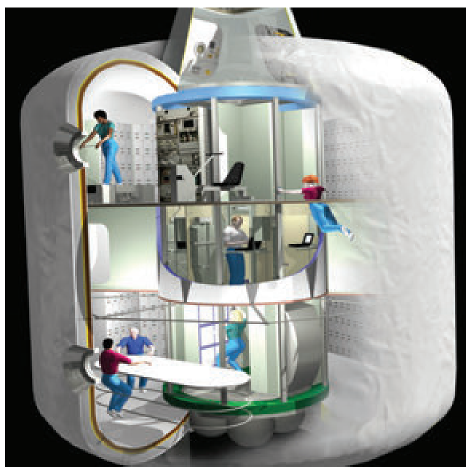


Part-Time Scientists je gruča nemških inženirjev, ki se poteguje za Lunar X Prize. Lani so v sodelovanje prepričali Audi, spričo česar so avtek iz asimova preimenovali v Audi lunar quattro. Toda naziv ni le posledica hecnega marketinga, marveč avtomobilsko podjetje sodeluje s strokovnjaki in lastno tehnologijo.

Njegovi načrti se morda zdijo pretenciozni, a so najbolj otipljivi med vsemi, ki se ta hip tičejo postavljanja stalne Mesečeve postojanke. Rusi nameravajo ob evropski pomoči Luno-Glob pripeljati do stalne posadke okoli leta 2030, takisto Japonci – nato pa se konča. NASA namerava okoli Meseca z astronavti krožiti, toda glede kolonizacije pogleduje proti Marsu. Ta je zaradi večje gravitacije, atmosfere in morebitnih nagrad pod površjem bolj mamljiv za stalno naselitev od Meseca. Njegov dan (sol) je le dobre pol ure daljši od Zemljinega, zato bi se naseljenci tam laže ustalili kot na Luni. Spričo odsotnosti atmosfere in magnetnega polja Lunino površje neusmiljeno bombardirajo tako nevarno sevanje kot leteči delci, mikrometeoroidi. Zato dosti bivališčnih shem predlaga, da bi stene prekrili s peskom, s čimer bi jih zaščitili, ali celo izkopali tunele v globino.



Zaradi padajočih delcev bi morale biti stavbe Lunarne baze odporne. Zgodnejše zamisli, kot je tale iz britanske nanizanke Space: 1999 iz sedemdesetih, so imele kovinske module, ki pa bi bili dragi. ESA je predlagala 3D-natisnjene stene, ki bi jih prekrili s peskom, kar bi varovalo tako pred mikrometeoroidi kot žarčenjem.



Shema izvirnega TransHaba, od koder je Bigelow napravil napihljive module. Trdno je le kovinsko ogrodje v sredini, kamor se je moč zateči v sili, dočim se okolica napihne do polne prostornine.

Temperatura na površju z dnevom in nočjo močno niha, za okoli 250 stopinj Celzija! Zaradi tega mnogo načrtovalcev mesto prvih naselbin postavlja v bližino polov, kjer se beležijo manjše razlike in daljši čas obsevanja s soncem. In koder so zaznali vodo, četudi v mrzli senci kraterjev. Daljša razpoložljivost sonca bi pomenila lažjo oskrbo z elektriko prek sončevih celic, ki bile na ekvatorju sicer za dva Zemljina tedna dni v temi. Površje v glavnem tvorijo bazaltne kamnine in razne kovine, dočim mnogi elementi, ki jih zahtevajo človekovi biološki in proizvodni procesi, na primer dušik, vodik in ogljik, manjkajo in bi jih morali pripeljati od drugod. Preživetje na Luni ni mačji kašelj.

RAZGLED NA ZEMLJO

Kakšen bi sploh bil smisel stalnih naselbin? Prva naloga se zdi rudarjenje, ki bi bilo važna dejavnost že zaradi samooskrbe kolonij s surovinami. Pod površjem so resda našli mnoge kovine, toda večino lahko neprimerno ceneje dobimo na Zemlji, zato danes ponje nima smisla riniti na Luno. Sklepa se na prisotnost redkih zemelj, pomembnih za visoko tehnologijo, a natančnih količin in nahajališč še ne poznamo. Največ upov polagajo v zaloge helija-3, izotopa helija, ki ga bomo predvidoma potrebovali pri prihajajočih fuzijskih elektrarnah in ga na Zemlji skorajda ni. Luna ga ima v tleh na ekvatorju obilo, saj ga tja že milijarde let nanaša Sončev veter z največje tovarne te snovi, naše zvezde. Narudarjeni material bi bilo s površja zelo lahko pošiljati na Zemljo, saj bi ga bilo mogoče zaradi majhne gravitacije v kapsulah izstreliti z elektromagnetnim katapultom.

A pri heliju-3 gre za omejeno surovino, zato znajo biti za obstanek prvih postojank pomembnejše naloge storitvene narave. Na primer upravljanje s teleskopi na oddaljeni strani površja, ki jih bomo nekoč brez dvoma postavljali. Zaradi manka atmosfere bodo namreč videli dlje od Zemljinih, hkrati pa bodo ob bližnji postojanki lažji za vzdrževanje od tistih, ki potujejo po vesolju. In nazadnje je tu vesoljski turizem, ki je vsaj srednjeročno zanimiva storitev, zaradi česar je Bigelowov načrt smiseln. Izlet na 'temno stran' meseca ali jutranji pogled iz hotelske sobe na vzhajajočo Zemljo? Par milijonov evrov, pa bo. Če ne bi srečal Decepticonov v lovu na artefakte s Cybertrona, bi bilo bivanje razmeroma brezskrbno. S povprečno oddaljenostjo 384.000 kilometrov je Luna dovolj blizu, da v primeru nesreč pomoč ne bi bila daleč, saj so Apollove misije razdaljo premerjale v dveh do štirih dnevih. Komunikacija z Zemljo je hitra, saj zamik znaša le poldrugo sekundo. To je krepko drugače od Marsa, do katerega bi odprava z oskrbo potrebovala najmanj pol leta, radijski signal pa štirinajst minut!



Igralci Destinyja poznajo Pospeševalnik, opuščeno lokacijo, s katere je človeštvo svojčas z gigantskim railgunom izstreljevalo koristni tovor na cilje širom osončja. Ideja je v bistvu čisto mogoča.

Oprezanje za modrim planetom z njegovega satelita se nemara zdi preseratorski šport elite. A sleherni astronavt, ki je na nas gledal iz vesolja, se je pridušal, da takšna izkušnja človeka globoko spremeni in ga napravi ponižnega. Naj uporabim besede Edgarja Mitchella, člana odprave Apollo 14 in šestega človeka na Mesecu po vrsti, ki je 4. februarja umrl. Takole je dejal: *"Ob prizoru občutiš takojšnjo nesebično zavest o globalnem dobrem, skrajno nezadovoljstvo nad stanjem sveta in močan pritisk, da bi glede tega nekaj napravil. Z Lune se zdi mednarodna politika strašno nepomembna. Zaželiš si, da bi lahko zgrabil veljake za vrat, jih privlekel sem gor in jim zabrusil: to si oglejte, pesjani!"*

LUNINA POSEST

Ameriški mešetar Dennis Hope vsake toliko naznani, koliko ljudem je že prodal parcele na Mesecu. Samooklicani vodja 'Galaktične vlade' že od leta 1980 trdi, da je našel luknjo v mednarodnih sporazumih, ki da posameznikom ne prepovedujejo lastništva nad Mesečevim površjem, marveč zgolj državam. Za osnovo vesoljskega prava velja Pogodba o vesolju iz leta 1967, ki so jo doslej sprejele sto štiri države. V močno idealističnem duhu veleva, da si izven meja planeta Zemlje države ne morejo prisvojiti ničesar. Tu naj bi narodi presegli medsebojne spore in delovali v skupno dobro. Listina tako astronavte okliče za 'odposlance človeštva'. Ohrani se le lastništvo opreme, zato so denimo opuščeni roverji Apollov še vedno ameriški. Strokovnjaki so si edini, da Vesoljska pogodba brani fizičnim osebam, kot je Hope, da bi kak krater oklicali za svojega. In da je torej tistih šest milijonov ljudi, ki naj bi mu v polčetrtem desetletju za njive na Mesecu plačali dvanajst milijonov dolarjev, potegnil za nos.

V primeru Zemljinega satelita so skušali osnovni dogovor nadgraditi. Najbolj s Pogodbo o Mesecu iz leta 1984. A podpisalo jo je zgolj šestnajst držav, glavni problem pa je določilo o izrabi surovin, saj bi po teh črkah vse izkopane reči najprej šle agenciji Združenih narodov. Ta težava kaže, da so mednarodni sporazumi le sredstvo, s katerimi velesile usmerjajo dogajanje sebi v prid, in da največ štejejo politične mišice. To so v zadnjem času jasno pokazale Združene države. Tamkajšnja Agencija za letalstvo z licencami, ki jih za lete na Mesec izdaja podjetjem, le-tem de facto določa prostor na površju. Sicer jim ne daje lastništva nad ozemljem, vendar na točno tistem mestu ne bodo podelili licence nikomur drugemu. Nato je jeseni ameriški kongres sprejel zakon, ki zasebnikom dovoljuje trgovanje z materialom, nabranim na Luninem površju. To pomeni: dokler je kamen na Luni, je od vseh, ko ga pobereš, pa je tvoj. Izgovor se glasi, da skušajo na ta način rastoči zasebni sektor spodbuditi k vesoljskim poletom. Poteze ZDA so razburkale mednarodno politiko in seveda situacija še ni razrešena, saj ostale sile ne bodo stale križem rok. Bližnja prihodnost bo morala dati veliko odgovorov.



KAMUFLAŽA NA MESTU
GLAVA NA MESTU
RITKA NA MESTU

DEADPOOL

V KINU OD 11. FEBRUARJA.



DEADPOOLWEBSITE.COM #DEADPOOL





Pomaranča se zavzema za pravice kromosoma XX, medtem ko Aggressor odkriva prostrani vsemir. Kako neenakopravno!

Zakaj in od kod dan žena?

Ideja o dnevu žensk sega v konec 19. stoletja, ko so sufražetke, politično zavedne dame, ki so se nadejale enakopravnega položaja spolov, na ulicah industrijskih mest zahtevale volilno pravico ter ekonomsko in socialno neodvisnost. To se je leta 1908 stopnjevalo s protestom ameriških delavk, nezadovoljnih z delovnimi pogoji in mezdami. Sledila je Mednarodna konferenca žensk, na kateri so nemške socialistke predlagale svetovni dan žena. Praznik so prvič obeležili 19. marca 1911 v Avstriji, Nemčiji, Švici in na Danskem. Sčasoma se je datum ustalil na 8. marcu. Na pomembnosti je pridobil po drugi svetovni vojni, ko je enakopravnost med spoloma postala temeljna človekova pravica v listini Združenih narodov. A kljub dolgoletni tradiciji proslav proletark so praznik zahodne vlade uradno priznale šele leta 1977.



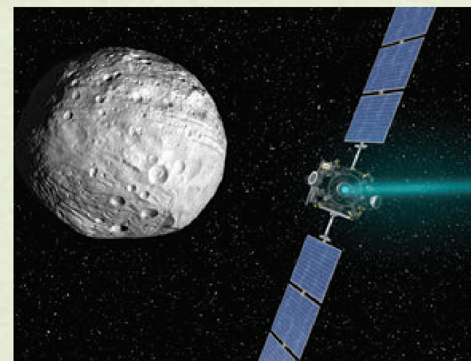
Tole je eden najbolj znanih simbolov ženske emancipacije, s katerim so med vojno v ZDA ob pomanjkanju decov navdihovali delavke v tovarnah. Kasneje so te podobe, ironično, pograbili oglasi za čistila.

Vseeno dan žena nima svetovnega značaja. Dela prost dan je v bivših sovjetskih državah in nekaterih afriških ter azijskih socialističnih deželah. Upoštevajo ga še vzhodna Evropa, Italija, Portugalska in nekaj Južne Amerike. Preostal svet od Avstralije in Japonske prek zahodne Evrope do Amerike se nanj požvižga. To je razlog, zakaj ni omembe v nobenem filmu. Tudi pri nas za obeleževanje skrbijo zlasti interesna združenja, na državnih ravneh pa zanimanja ni zapaziti. Slavja in zabave, popularne v času socializma, so nadomestili pohodi, dočim so v medijih obvezni splošni pregledi postreženi z 'best of' dosežki in statistiko. Po podatkih nežnejši spol v Sloveniji predstavlja nekaj več kot polovico populacije in je bolj izobražen. Kljub temu pa v podjetjih ženske zavzemajo le petino vodstvenega kadra. Zaradi daljšega študija in kasnejšega vstopa na trg dela se je starost mame ob prvem rojstvu zvišala s 25 na 29 let.

Čeprav živimo v družbi, kjer je enakopravnost samoumevna, v širšem kontekstu ni tako. Navsezadnje je na pohodu kultura oziroma vera, ki žensko po črki zakona postavlja v manjvreden položaj. Sicer se situacija v muslimanskih deželah navidez spreminja. V Savdski Arabiji so ženske lani celo smele oddati volilni glas in v Afganistanu jim je omogočeno šolanje. A v resnici je žalostno, da je v 21. stoletju sploh govora o takih 'dosežkih' in da ponekod punce proti njihovi volji še vedno obrezujejo. Nekaj upanja vlivajo aktivistke, kot sta Malala Yousafzai, najmlajša prejemnica Nobelove nagrade za mir, z izpostavljanjem prepovedi izobraževanja deklic v deželah pod vlado talibanov, in Sheryl Sandberg, nekoč vodja operative pri Googlu in Facebooku. Ta opozarja na manj opazne obrazce zahodnjaške vzgoje, ki deklice nagrajuje za pasivnost. Svoje mnenje in vpliv takisto pristavljajo pomembna moška imena, kot sta Bil Gates in Mark Zuckerberg. Toda v utopični družbi popolne, umetne enakopravnosti zagotovo ne bomo nikoli pristali, vsaj dokler bo ena vrsta morala rojevati. Je že tako, da je neenakost definiral že Stvarnik.

Kaj so ionski pogoni?

V znanstvenofantastičnih svetovih so vsemirske razdalje za junake mala malica. Za potovanja ne uporabljajo prazgodovinskih raketnih motorjev, marveč med osončji skačejo s hiperpogoni, vmes pa se preganjajo s futurističnimi energetskimi. Vojnozvezdni TIE fighterji so opremljeni z ionskimi, kajti TIE je kratica za 'twin ion engine'. Toda ionski potisni sistemi so za človeka v resnici stara štorija in so v uporabi že desetletja! Je pa res, da z njimi plovil še ne znamo pošiljati v take piruete kot imperialni piloti.
Tovrstni potisniki uporabljajo klasična pravila vesoljskega potovanja. Da v vakuumu spravimo plovilo v gibanje, moramo v smer, nasprotno od želene smeri potovanja, izbljuvati pogonski material. Tu nastopi fizikalni zakon o ohranitvi gibalne količine, ki pravi, da se gibalna količina sistema brez motenj iz okolice ne sme spremeniti. Če gorivo iz rakete odleti v eno smer, se mora raketa torej premakniti v nasprotno. Pri klasičnem raketnem motorju se gorivo zaradi kemične reakcije močno razširi, nakar ga šoba usmeri iz plovila in tako ustvari potisk. Pri ionskem pogonu pa silo zaradi kemične reakcije zamenjamo z električno silo med nabitimi delci – ioni. Od tod ime. Poudarjam, da so zgolj podvrsta električnih motorjev, saj znamo električno silo uporabljati tudi drugače. A od vseh so edini res v uporabi. Poznamo kar nekaj vrst izumov z ioni in jih delimo na veliko razredov. Za ponazoritev delovanja se bom na kratko lotil elektrostatičnega motorja z mrežico. Tu ione v vesolje poganja elektrostatična sila – tista, ki ti pri slačenju volnenega puloverja postavi dlake pokonci. Gorivo, ki je običajno plin ksenon, najprej bombardirajo z elektroni, da atomom izbijejo lastne elektrone in jih tako ionizirajo. Nato se odbijejo od z enakim polom naelektrene mrežice, saj enako nabiti delci letijo narazen.
V čem je smisel? Ionski pogoni imajo visok specifični potisk: za spremembo hitrosti plovila porabijo zelo malo goriva – deset do stokrat manj od raket. Sonda Deep Space 1 je za spremembo hitrosti za 4300 metrov na sekundo porabila le 74 kilogramov ksenona. Po drugi plati je absolutna sila potiska prav tako miniaturna: merimo jo v desetinah newtona, kar je teža lističa papirja. Plovilo s takšnim pogonom zelo počasi pospešuje – kot bi avto do sto na uro potreboval več dni! Celokupna moč je namreč omejena s količino elektrike, ki proži procese v motorju in jo običajno dobijo iz sončnih celic ali jedrskega minireaktorja, če je naprava dlje od Sonca. Zato je ionski motor neuporaben za vzletanje z Zemlje in ga zakurblajo, ko so naprave že v vesolju.
Zamisel o električnem potisku je rasla vzporedno z raketno znanostjo, saj so jo omenjali že očetje raket Ciolkovski, Goddard in Oberth pred stotimi leti. Vendarle so prvi ionski motor sestavili leta 1959 pri Nasi. Do danes so jih zaradi majhnih dimenzij največ uporabili na satelitih za uravnavanje orbite. Sovjeti na več stotih! Daljše misije vključujejo sondo Deep Space 1 in nedavno uspešno plovilo Dawn, ki je odšlo do pritlikavih planetov Cerera in Vesta. Evropejci smo z njim sondo Smart 1 pred desetletjem vtirili v Lunino orbito, Japonci pa so poslali Hayabuso proti asteroidu 25143 Itokawa. Vesti iz laboratorijev kažejo, da bo moč ionskih pogonov še rasla, in nemara jih kmalu uporabijo za lete naseljencev do Marsa in še dlje.



Sondo Dawn so izstrelili leta 2007, nakar je do asteroidnega pasu potovala štiri leta. Ionski motorji ji omogočajo boljšo okretnost od starejših plovil.

Igralna klasika

Združenje ameriških založnikov zabavnega softvera ESA – kar je relevantno zato, ker je trg v ZDA največji za našo branžo – je dalo na plan nove statistične podatke, ki igralstvo prikazujejo v resnejši luči. Po njihovo je onkraj velike luže več kot polovica tistih, ki odjemljejo videoigre, ženskega spola, povprečna starost pa je 31 let. Ob tem ankete ESA pravijo, da so videoigralci politično nekoliko bolj aktivni kot običajen Američan, kajti na volitve se jih namerava podati več kot 80 odstotkov, medtem ko se procent 'običajnih ljudi' giblje okrog treh četrtin.

Ni potemtakem skrajni čas, da postane odraslejša in zanimivejša tudi vsebina videoiger, ne le njihova podoba? Če imamo toliko igralk ter trideset-in-več-letnikov, zakaj dobivamo toliko iger, ki jim niso pisane na kožo? Čemu se največ proda ravno precej brezmožganskih streljank z močnimi marinci, ki rjovejo "Hu-a!", ter fuzbala? Morda je težava prav v tem, da manjka izdelkov, ki bi sedli novi podobi videoigralca izven tradicionalnega najstniškega ali mladomoškega gika. Takih, bi te ljudi pritegnili in izzvali. *"If you build it, they will come,"* je rekel Kevin Costner v neki drugi dobi, ko njegova kariera še ni bila podobna preluknjani vrečki za v štacuno. Po mojem je imel prav.

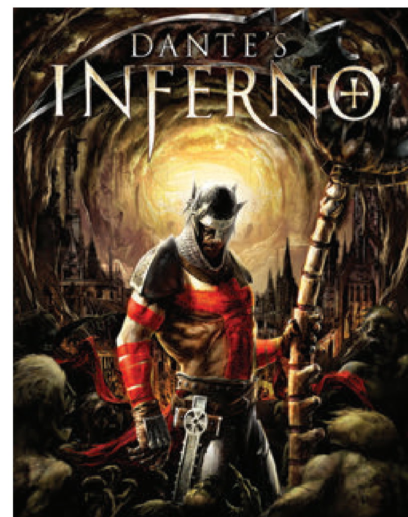
Navsezadnje ta mesec opisana zbirka spominov na obolelega otroka That Dragon, Cancer daje vedeti, da je moč v interaktivni obliki udejanjiti veliko več kot še en realističen šus v glavo. Dotična pretresljivka mi je dala misliti, kaj vse bi mogli nekoliko bolj ambiciozni oziroma širše razmišljujoči ustvarjalci izdelati relativno poceni. Saj ne potrebujemo blazne naprednosti, tehnikalij in fotorealistične grafike; slednja more biti visoko stilizirana kakor v Cancerju. Največ šteje ideja in zdi se mi, da je moja dobra, čeprav jo podzavestno bržda dolgujem 8. februarju, našemu vedežu o slovenskem leposlovju in SLOLvenskim klasikom od Pižame. (Dobiš pivo.) Torej, v pogonu Unity ali kakem podobnem široko dostopnem orodju bi lahko nastali špili, ki bi poustvarili klasična umetniška dela z vseh področij.

Zdaj si bržda pomislil na simulacijo strmenja v slikarije Ivane Kobilice in vzpenjanje po stopnicah v vlogi zgarane Cankarjeve matere, katere proja je nemilostno zavrnjena. In upravičeno te je streslo. A pomisliti velja širše. Potrebujemo nekaj, kar ni tako profano kot Dante's Inferno, kjer smo v slogu God of War sekljali peklenščke iz Božanske komedije, in ne tako počasno kot slovenski Ring, ki je v skrbništvu Arxel Triba obujal Wagnerjevo opero Nibelunški prstan. Izdajatelj, ki verjame v podatke društva ESA in odraslost igralske srenje, bi lahko recimo dal na plano zgodbeno gnano, interaktivno poustvaritev Shakespearove drame Macbeth. Ta je najkrajša in verjetno najbolj direktna med njegovimi gledališkimi deli, opisuje pa življenje škotskega kralja, ki na prestol pride z umorom predhodnika, nakar od vsega hudega zblazni. S tem besedilo posvari pred hlepenjem po oblasti zaradi oblasti same. Taka štimunga je v igrah redka, saj si nenehno izbranec, ki svet rešuje prek neskončnega štepanja trupel in je do tega klavstva upravičen, ker je 'izbrani'. Če že ne bi dobili direktne prestavitve Macbetha v prvoosebno avanturo po zgledu Telltalove Game of Thrones, bi bili nemara deležni vsaj nove raziskave polzenja v norost zaradi storjenega, česar so se dotaknili na primer Spec Ops: The Line. Kajti, roko na srce, vse tiste silne količine ugonobljencev se morajo poznati na psihi. Na igralčevi.

Če bi želeli biti nekoliko manj sporni in prispodobni ter bolj izobraževalni, bi se lotili življenja in dela nekaterih razvpitih umetnikov. Tako bi mogli iz prve roke izkusiti zajebani lajf kontroverznega dramatika, romanopisca in pesnika Oscarja Wilda, srednješolsko izobraženim najbolj znanega po delu Slika Doriana Greya. To je tista povest, v kateri istoimenski lepotec kljub silnim grehom ohranja mladost in čednost, svinjarije pa se poznajo na platnu. Iz take igre bi vzdušno izvedeli, da Wilde Doriana najprej udejanjil kot niz časopisnih zgodb in ga je za knjižno obliko omehčal z odstranitvijo najbolj dekadentnih ter homoerotičnih delov. Te bi našli po 3D-prostorih skupaj z uporabljenimi kondomi iz živalskih mehurjev. Seveda bi bili deležni tudi obilnega vpogleda v avtorjevo slavo, razuzdano življenje in smrt v pariški obubožanosti. Ali pa bi se podali na pot slovitega renesančnega umetnika Michelangela Buonarrotija, na kateri bi v obliki spretnostne arkade oziroma ugankarice lastnoročno poslikali strop Sikstinske kapele s prizori iz Svetega pisma ter iz kamnitega bloka izklesali kip Davida. Leta ustvarjanja bi bila zdruznjena v nekaj ur, ki bi prikazala tako Michelangelovo obrtniško spretnost kot genialnost.

Sanjarim? Verjetno. Toda umetnost je vedno povezana s sanjami.

Sneti



Izid visokoproračunskega Dante's Inferna v navezi Visceral Games in EA je bil presenečenje. Igranje je bilo v redu, škoda pa, da je zgodba izpadla precej bledo.

Dragon's Dogma: Dark Arisen





Dragon's Dogma je akcijski tretjeosebni frp z odličnim vzdušjem in ekipnim mlatenjem takihle mitološko-pravljičnih beštij. Na večje je moč celo splezati!



Bojevanja je obilo, toda boljši so obračuni s posamičnimi velikimi spaki kot z množicami manjših. Vodi jih neprepričljiva pamet, ki prispeva h čudnemu kaosu.



Gigantov, kot je zmaj, ne sekljaš le po telesu na splošno, marveč ciljaš v to ali ono občutljivo točko, kot je kiklopov uč. Lahko jih tudi zažgeš ali elektrokutiraš.

Japonski frp je barvit in risankast, ima animejske like z velikimi očmi ter se zanaša na odvijanje zgodbe. To je zgled, po katerem se ravna zajetna večina tovrstnih izdelkov iz Dežele vzhajajočega sonca, s serijo Final Fantasy kot nosilko prapora. A na začetku igralske dobe ni bilo tako. Koncem sedemdesetih in v prvi polovici osemdesetih japonski erpege žanrsko ni obstajal, tamkajšnji friki in giki pa so bili zaljubljeni v taiste zahodnjaške titane kot mi – Ultimo, Dungeons & Dragons, Wizardry. Gonili jih niso na drkalicah, temveč na računalnikih. Šele ko je avtohtoni Dragon Quest leta 1986 lazenje po temnicah in potezni prvoosebni boj združil z domačno pravljično pisanostjo ter vse skupaj dostavil na Nintendovo konzolo NES, se je oblikovala nova, komercialno uspešna smernica. Omenjeni 'naši' špili, ki so jrpgjem dali temelje, pa so potonili v mrak ...

... dokler jih ni pred sedmimi leti obudil slavni Demon's Souls. Ta udarni, hardcore frpjski naslov za playstatation 3 je sicer nastal v tokijskem From Softwaru, vendar je bil na ogled srednjeveško evropski, brez enega samega animejskega luštkanca. Po kraljevini, ki jo je strlo neotipljivo zlo, so lazili sprijeni vitezi, v usranih gradovih so se zaredile sprevržene gargojle, do včeraj prijetne kapelice so zavzele črne čarovnice. Zgodbe praktično ni bilo in četudi je bil boj arkadno realnočasoven in pogled odzadnji, je bil Demon's Souls pravi otrok tukajšnjih ancientnih lazilk po temnicah, zlasti Dungeon Mastra. Njegov uspeh je avtorjem razprl krila, da so ustvarili sloviti niz Dark Souls in lanski lovecraftovski odvrtek Bloodborne. Hkrati pa je japonskim igroklepcem pokazal, da se jim ni treba držati novejše farbovite načičkanosti, temveč da se lahko po navdih vrnejo k starodavnim virom.

Prav to je storil Capcom z Dragon's Dogmo, ki se umešča nekam na sredino med edinstvenimi Soulsi in bolj običajnimi frpji z debatami in kvesti, ter med odprtosvetovne sodobnice in ancientne temničarke. Tretjeosebni špil je drugače za xbox 360 in PS3 izšel že pred štirimi leti. Zdaj pa je v spolirani, grafično okrancljani, z dodatkom Dark Arisen opremljeni inačici prispel na PC. Velja jo predstaviti računalniškim igralcem, čeprav smo nerazširjeni izvirnik že opisali (Joker 228, 72).

Zmajske tegobe

Srednjeveška kraljevina Gransys je v težavah, kajti nad njo se pojavi rdeči zmaj, ki napove sodni dan. Z njim se je usojeno spopasti 'Arisenu', ki mu je taisti veličastni, žlehtni, tolkiensko razmišljujoči reptil iztrgal srce. Na tebi, 'Povzdignjencu', je torej, da se iz začetniško šibkega bojevnika, maga ali lokostrelca razviješ v vse pred sabo teptajočega nabildanca in uresničiš prerokbo, v kateri že vnaprej kali zanimivost. Čemu bi kuščarjevec ustvaril tistega, ki ga bo pogubil? Gre za varianto azijskega kozmičnega principa jin-jang oziroma antičnega gesla 'panta rei', 'vse teče'? Ali za nekaj drugega, bolj konkretnega oziroma, hm, še bolj prispodobnega?

Izvedel boš v toku dolge avanture, ki ni tako molčeča in nepredirna kot Dark Souls. Čeprav ni prav dosti vmesnih animacij in gmajna ni zares zgovorna, je vseeno kar nekaj (tekstovnega) čvekanja, štorija pa se sčasoma izkaže za dokaj obilno ter klasično. Roka, ee, krilo zla navsezadnje dežele ni pretvorilo v niz smrdečih planjav in zamazanih ječ, le prignalo je vanjo horde fantazijsko-mitoloških nevarnosti, kot so goblini, harpije, zombiji, kače, pajki, razbojniki in sirene. Tako še zmerom uživaš v nesrhljivi okolici, kot so osončene zelene livade in mesto iz veka vitezov z živim prebivalstvom.
Je pa res, da igro vseeno preveva soulska grozljivost, ki jo prispeva zlasti pogosta mrakoba. Planjave, hribčke, globeli, reke in morsko obalo redno prekriva noč, ti pa se marsikdaj spustiš pod zemljo, v katakombe, rudnike, zapore in naravne rove. V teh zaprtih stopnjah, ki se nekaj sekund nalagajo, vlada skorajda neprediren mrak, ki ga je priporočljivo odstranjevati z oljno leščerbo na boku (tej lahko zmanjka olja oziroma se v vodi zmoči in ugasne!). Krog jantarne svetlobe nudi občutek domačnosti in varnosti, kakršnega je bil deležen pračlovek v neprijazni naturi. Nakar se v črnini zalesketajo oči hobgoblina ...



Če bi rad klal zajetne monstrume, raziskoval deželo in se strahoma spuščal v ječe, ne prezri tega naslova. Ne pričakuj izredne podobe, je pa zvok nadvse soliden.



V meddimenzijski razpoki najdeš pomagače, 'pawne', ki so spremljevalci drugih igralcev Dogme. Če nisi na netu, jih igra ustvari naključno. Arrr matey.

Monstrumski lovec

Dogmin svet ni skyrimovsko gromozanski in pravzaprav se nenehno vračaš na en in isti kraj, veliko mesto / utrdbo. Tam s kratkimi, nerazvejanimi debatami po ulicah, krčmah in trdnjavah prejemaš kveste, ki ti dajejo izkušenjske točke ter denar. S slednjim pri prgišču trgovcev nabavljaš boljšo opremo, arcnijske napitke in slično, dočim levelanje odpira nove veščine in omogoča specializacijo poklica. Običajen bojevnik postane warrior, lokostrelec se v bodalskega ašašina prelevi, mag more sorcerer oziroma mistični puščičar postati. Nabor sposobnosti se pri teh zoži, vendar so določene, ki ostanejo, silnejše. Ob tem so nekatere veščine krovne in ostanejo pri menjavi službe, v čemer odseva fleksibilni sistem nekaterih Final Fantasyjev.
Igranje po nerodnih začetnih korakih, ko ti je zaradi manka spodobnih tutorialov bolj malo jasno, kmalu zadobi prepoznaven ritem, ki dodobra diši po Tokiu. Iz baznega mesta se odpravljaš po stranskih in glavnih kvestih. S tem širiš krog znane okolice, ki jo kaže krovni zemljevid, in krepiš lik ter stalnega spremljevalca, ki ga določiš spočetka in ga nadzoruje umetna pamet. Seveda je dobro, da se sposobnosti osrednježa in pomagača dopolnjujeta, na primer vojščak + mag. S tem naletavaš na zmerom bolj zafrknjene sovrage, posebej šefe. Himera (mitološki združek leva, kače in kozla), kiklop, rogat peklenšček, nekaj, kar spomni na D&Djskega beholderja, kup lovk, ki polzi iz tal, razcapan lebdeč smrtnjak – vse to te hoče na vsak način ugonobiti. Zgodi se celo, da šefe srečaš kar v divjini, med normalnim raziskovanjem. Zamisli si, kako sem se usral, ko sem ponoči lutal po gozdu in me je v spregi s tropom orkov začopatil ognjebruhen zmaj (ta glavni, hmm?). Na križišču gorskih cest je z neba name pripikiral zajeten grifon, sredi belega dne pa sem v docela običajni hosti splašil himero, ki je prej ždela v neki ječi.

V slogi je moč

Ker se z nobeno nakazo ni moč pomeniti in ji za umiritev svetovati redne meditacije, se je treba z njimi spopadati, kar tvori živo srž Dragon's Dogme. Garbanje poteka iz pogleda od zadaj in je docela arkadno ter realnočasovno, brez aktivne pavze, razporejanja kameradov po mreži in deljenja menijskih ukazov, kot je značilno za animejske jrpgje. Daleč bolj kot nanje akcija spomni na Gothic. Če si direkten bojevnik, udrihaš z meči, macolami in buzdovani ter se braniš s ščitom, kot lokostrelec z neskončno zalogo običajnih strelic jemlješ spake na muho z razdalje ter kot mag razdeljuješ ognjene krogle, ledene viharje, strele in oblake strupa. Pri tem moraš čakati, da se urok razreši, zato spamanje coprnij odpade.

Ker se Dogma zgleduje po temničarkah včerajšnjika, si venomer v druščini. V njej sta najmanj dva, tvoj osrednji lik in pomagač, po želji pa si lahko omisliš še dvoje računalniških pribočnikov. Tem se reče 'pawni', kmetje v smislu šahovskih, in so izmenljivi. Rekrutiraš jih v meddimenzijskem prostoru, kamor vstopaš skozi posebne kamne. Tam izbiraš kmete drugih igralcev, ki jih zbira enotni strežnik, in ostali jih pobirajo od tebe. Pawni niso huronsko bistri, niti nimaš dosti povelj, da bi zagotovil njihovo sodelovanje. So pa vseeno koristni v bojevanju, uporabni so kot tovorne mule in skrbijo, da igra ne more biti ne pošastno težka ne smešno lahka. Če te muči zahtevnost, je moč za ne pretiran strošek najeti močnejša pawna od sebe, če iščeš izziv, pa igraš brez njiju. Le da si s tem oropan pripomb med potovanji v stilu *"Luč v temi ne pomeni nič dobrega."* No, debat kot v BioWarovih igrah vseeno ni.

Drugačni prijemi

Kakih posebnih naprednosti pri bojevanju ni. Čeprav obračuni od daleč spomnijo na Souls, so opazno manj precizni in bolj kaotični kot v tej seriji. Oziroma, če razširim primerjavo, kot v Witcherju ter Dragon Age: Inquisition. V Souls in Witcherju si pretežno sam, medtem ko imaš v Zmajski dobi za upravljanje z druščino na voljo aktivni premor ter dosti krovnih povelj. V Dogmi si za upravljanje s tovariši omejen na vpitje "Pridite!" in "Pomagajte!", računalo pa z udeleženci bitk ne ravna najbolj sofisticirano. Tako ljudje kot zverine znajo mesečniško postopati, nakar iznenada najdejo tarčo, se nekaj časa ubadajo z njo in se spet začno neprizadeto sprehajati. Ne zmerom, a dovolj pogosto, da je moteče. Starotaktični sistem 'vojak spredaj + coprnik zadaj' je zato precej skvarjen.
Prav tako se dosti spretnosti izkaže za dokaj neuporabne. Kot mag imam lahko na zalogi koš coprnij, a tričetrt gnusob daleč najhitreje pokončam z duhamornim lučanjem fireballa. To ni težava, saj moči za uroke in napredne poteze ne zmanjka kar tako; isti merilnik omogoča tek in treba je le malo počivati, pa si nared za nadaljnjo akcijo. Celo poklici niso tako filigransko uglašeni kot v Souls – ves vesel čarodeja spremenim v mističnega lokostrelca, nakar se ta izkaže za slabšo izbiro. Tudi šefi imajo manj kompleksne vzorce obnašanja. Res pa je, da se je moč v Dogmi z zadosti okrepljenimi sotrpini malodane nasloniti nazaj in jim prepustiti večino posla, kar je bil izrecni namen avtorjev.
Največja posebnost Dogminega obračunavanja je prijemanje sovražnikov. Manjše je moč stisniti v objem ali jih zbiti po tleh in jih tako izpostaviti (isto velja zate – volkovi te ležečega nadvse radi zgrabijo). Po večjih pa lahko plezaš, kakor si mogel v Shadow of the Colossus. Tako se jim povzpneš recimo na glavo in jih namlatiš po občutljivem očesu ali pa jim niže doli načneš koleno. Na enak način je moč meriti s čarovnijami in strelice poslati v več ranljivih točk hkrati. Prijem je inovativen in luštno je opazovati, kako tvoji pawni lazijo po kiklopih ter režejo repe in uhlje. Žal je animacija dokaj staromodna in opletajoča žival ter z nje kot grozdje viseči ljudje marsikdaj izpadejo smešno. Vendar ni dosti iger, ki bi ti omogočile, da se oprimeš grifonovega perja in na njem zaplahutaš pod oblake.



BITTERBLACK ISLE

Dark Arisen je naziv enotnega paketa osnovne Dragon's Dogme in dodatka, ki se brezšivno vključi vanjo. Za razliko od skrivnostnih Soulsov ekstra področja, klicanega Bitterblack Isle, ni treba dolgo iskati – z njega odplaješ ponoči s pomola v rodni vasi. Teoretično se lahko tjakaj podaš z malodane golim in bosim neizkušencem, kar pa je hudo nepriporočljivo, saj je treba biti za uspeh nekako 70. stopnje. Otok je ena sama velikanska temnica oziroma večnadstropni tempelj, kjer se je treba z vrha prebiti do dna, nekako tako pri Everfallu po zmajevem padcu – ali v kakem Dungeon Mastru :). Stavba je blodnjaška in te zmede, posebej ker se začno sobane kmalu ponavljati, po njej pa tavajo vsakovrstni monstrumi. Zvečine gre za nadgrajene inačice že znanih, recimo ogra z oklepom, pa tudi nove, kot je uklet zmaj. Vic je v tem, da nakaze svobodno blodijo po hodnikih, tako da te zalotijo same od sebe oziroma te naskočijo, ko si že zapleten v spopad s kako drugo. Celo tako daleč so šli avtorji, da trupla pobitežev ne izginjajo, marveč razpadajo, vonj kadavrov pa privlači beštije. Ni za občutljive dušice.

Nebrušeni dragulj

Vseeno Dogma ni v špici. Moti pusta, grda, s spranimi teksturami opremljena zunanjost, kar je v temnicah po svoje vzdušno, na planjavah in v kvadratastem mestu pa ne. Witcher 3 in Dragon Age: Inqusition sta bistveno lepša in neprimerno bolj živa. Na ta račun pridobiš gladkost na šibkejših računalih, a celo na najsilnejši mašini pri najvišjih nastavitvah moti hud *pop-in*, torej nenadno pojavljanje objektov v vidnem polju. Druga ključna kaprica je okornost številnih področij, od vobče nekam zmedenega boja prek nezmožnosti zaklepa tarče, okrog katere bi nato elegantno krožil, do premalo ukazov za pawne, odsotnosti plavanja ter zamotanosti hitrega transporta. Čeprav se v srednjem veku bratiš z vitezi, ni nikjer konja, čemur se Geralt zgolj posmiha, dočim je treba za teleportiranje uporabljati kristale, ki jih ni na pretek. Spletne povezance utegne zmotiti odsotnost večigralstva, zahtevnejše pak odsotnost ugank v pravem pomenu besede, kajti le včasih je treba kaj pretakniti ali najti ročico za v mehanizem.

Toda čeprav Dogme ne morem postaviti ob bok Wild Huntu, Inquisitionu in Dark Souls (2), mi je vseeno prirasla k srcu. Obračuni se ipak postavijo s solidno merico akcije in taktike, sploh s šefi, kjer te lahko slabo gibanje in spamanje neučinkovitih napadov hitro staneta življenja. Vzdušje je odlično in dežela skriva nemalo naravnih ter postavljenih znamenitosti. Za vsakim vogalom je kakšna skrinja z dragocenostjo oziroma tolpa nepridipravov, s katerimi se zapleteš v spopad. V njem se tvoji pawni aktivno udejstvujejo, od tolčenja po ščitih, da pritegnejo pozornost rokomavhov, do tega, da jih stisnejo za vrat ali se povzpnejo nanje. Vključena razširitev doda obilno področje Bitterblack Isle (glej okvir), igra pa je na peceju glede na izvirnik konkretno napredovala. Teči je sposobna pri brezkompromisnih 60 sličicah na sekundo, kar je glede na marsikdaj zatikajoči se prvenec na PS3 čista milina, umetna pamet spremljevalcev je boljša in položaj je mogoče posneti kjerkoli, ne samo pri redkih shranjevalnih točkah.

Po koncu se svet v edinstveni potezi preoblikuje in postane posejan z močnimi pošastmi, hkrati pa imaš možnost vnovičnega zagona na new game +, tako da se nekaj ducatov ur hitro odebeli na trikrat toliko. In grehe je tolikanj laže odpustiti ob ceni 30 evrov, ki je glede na dostavljeno radodarna. Sploh če se ti toži po dobi, ko je vladal Eye of the Beholder, a so te Dark Souls z okrutno težavnostjo čisto zatolkli. Dragon's Dogma je njihov prijaznejši, normalnejši bratranec!



Za ogibanje napadu oklastega nemarneža nimam prav dosti orodij. Še najbolj koristen je skok, ki ga tudi sicer pridoma uporabljaš in se oprijemaš robov.



Za razliko od Dark Souls lahko normalno kupuješ pri mešetarjih. Prav tako nabrano opremo in rožice združuješ v napitke in nepričakovane kombinacije.



Mestna štimunga ni ravno za dol past. Namesto bučne obljudenosti si deležen praznine in mrtvila ter redkih mimoidočih, ki nimajo svojih življenj.

Sneti se ne ukloni zmajevi dogmi. Ona se njemu!

79 obilica tako ječolazne kot širnosvetne vsebine ✔ odlično vzdušje in veličastna golazen ✔ aktivni tovariši ✔ nižja cena ✔ številne okornosti ✖ ostarela podoba ✖ Capcom

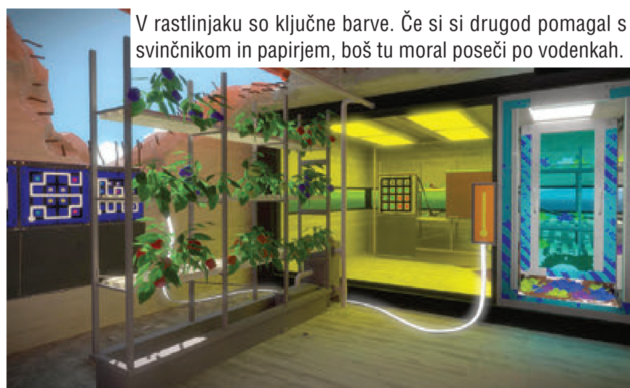
The Witness



Jonathan Blow je ime, neposredno povezano s preporodom garažnic. Njegova miselna ploščadna odličnica Braid (J182, 91) je bila namreč znanilka novega obdobja za neodvisne razvijalce, ki so eksplodirali malodane čez noč. Ker je perfekcionist, je na naslednjem projektu The Witness garal dolgih osem let. Bojda tako nepretrgoma, da si je moral omisliti kateter. Vse kaže, da se je izplačalo.

Skrivnostni otok

Priča se v uvodni uri predstavi kot čistokrvna in hudičevo trdojedrna miselnica odprte sorte. Ko po kratkem uvajalnem delu prvič pokukam čez obzidje, se pred menoj odpre zajeten otok, po katerem lahko prosto vandram. Četudi si ob tem najprvo pomislil na Myst, ga je težko vreči v isti koš. Tako tam kot v novejših igrah, kot sta Talos Principle in Portal, zgodba skrbi za velik del vlečnosti. Tu pa je otok ena sama velika, večplastna puzla, ki jo tvori skoraj sedemsto koscev. In najprej pade v oko, kako čudovito živopisan ter raznolik je, saj se v daljavi kaže čuda raznoterih področij. Pred menoj je bujen gozdič, ob njem kristalno jezero, v katerem se zrcali skrivnostna gora. V svoji zvedavosti ji nemudoma zakoračim naproti. Nikjer ni žive duše. Na vrhu najdem simbole, toda koristijo mi bore malo. Planina bo morala počakati in bolje bo pričeti drugod. A kod, saj ni ne puščice, ki bi me usmerjala, ne rokice, da bi me vodila?



V rastlinjaku so ključne barve. Če si si drugod pomagal s svinčnikom in papirjem, boš tu moral poseči po vodenkah.

Ko sem takole ob prvem sprehodu za sadovnjakom našel sipine in med njimi tempelj, pa močvirje, trdnjavo in drevesne hišice, sem bil zmeden. Omejitve so se pričele kazati šele, ko sem se ustavil in začel podrobneje preučevati zaslončke elektronskih tablic, raztrosenih vsevprek. Ker mi niso povedale ničesar oziroma niso delovale, sem očitno zataval. Ugotovil sem, da se bo treba naučiti pomenov, kar pa bo trajalo. Z zaletavostjo ni šlo nikamor in ko sem se ponižan vrnil na začetek, sem vedel le eno: skozi mrežo moram črto na zaslonih speljati do izhoda. Tovrstne zagonetke so med seboj povezane in ko jih rešim, zažari kabel, ki mu sledim do naslednje. Taka je srž igranja in za trenutek sem pomislil: "Mar je razvozlavanje tablic vse? Kaj pa štorija, sovragi, sogovorniki?"

Eureka!

Sčasoma sem spoznal, da je Blow pripravil drugačno, čistejšo izkušnjo. Takšno, ki ne nagrajuje s cenenimi bombončki, vmesnimi sekvencami in trepljanjem po hrbtu. Kjer je pot pomembnejša od cilja in se vzradostiš ob vsakem na novo pogruntanem hakeljcu, pri čemer znaš vzklikniti kot oni Grk, ko je počepnil v banjo. Vse skupaj je zgrajeno okoli ugank na zaslonih, ki so si na prvi pogled sila podobne. A naravnost neverjetno je, koliko oblik sčasoma zadobijo in kako dobro so vpete v okolje. Špil rad preverja spominske sposobnosti in sklepanje ali na domiseln način vplete zrcaljenje, barve, sence, odboj svetlobe in zvoke. Enkrat je treba za rešitev denimo najti zorni kot skozi veje in pri tem upoštevati dračje na tleh. Ne bom pozabil, kako sem si razbijal glavo, ko sem iskal izhojeno pot v labirintu – fora je bila v škrtanju peska pod škornji!

Miselni orehi poznajo več rešitev in te znajo prisiliti, da jih najdeš. Po krošnjah sem denimo gradil mostičke in ko sem pristal v slepi ulici, sem spoznal, da jih z drugačno rešitvijo speljem drugam. Nadaljeval z opisovanjem ne bom, saj bi te prikrajšal za prijetna presenečenja ob spoznavanju in učenju. Ideje so v tematska področja vpeljane postopoma, tako da namigov ne manjka. Le potrpežljivost je nujna, saj niso v obliki navodil in priročnikov, temveč jih moraš zlagoma iz vse težjih zagonetk zgruntati sam. Frišni prijemi so predstavljeni lično, a vselej terjajo odprto glavo.

Priča brez priče

Raziskovanje ne poduči neposredno o zgodovini otoka, kipi, ki so obstali sredi njegovih travnikov, vasice in predorov, pa so nemi. Tudi naokoli raztreseni kasetniki predvajajo abstraktna sporočila, ki temeljijo na znanstvenih, filozofskih in umetniških citatih. Morda v njih najdeš globlji pomen – ali pa ti bodo šli na živce. Kleč je le in samo v zankah, ki so mnogokrat trdovratne, tako da je potrpljenje pogosto na preizkusu. Sploh ker sta hoja in tek nekam počasna in je ponekod ob napakah treba ponavljati prejšnji del, kar terja zoprno sprehajanje. Toda s kukanjem za rešitvami po netu bi si delal medvedjo uslugo. Tako ne bi bil prikrajšan le za slastne trenutke zmagoslavja, temveč za dragocene izkušnje, kot če bi v Dark Souls ob posebej zaguljenem nasprotniku vključil neranljivost. Primerjava je dejansko na mestu, saj je Witness za miselne igre prav to, kar so Duše za akcijske frpje – nišen bonbonček za sladokusce, ki terja predanost. Takšni bodo po kakih dvajsetih urah z veseljem še enkrat toliko časa vložili v iskanje neobveznih in skrivnih zagonetk ter upravičili nenavadno visoko ceno. Priča na Steamu namreč košta kar 37 evrov!



***Kavbojc** je bil priča. Odslej še v sanjah vidi labirintke s črtami in simboli.*

84 čudovit otok ✔ v okolje vdelane zagonetke ✔ nerazredčena miselnica ✔ brez balasta ✔ visoka težavnost ✖ cena ✖

Thekla



Citati na kasetah se zdaj dotikajo vere, v naslednjem trenutku umetnosti. Si v igrah že kdaj slišal Einsteina?



Otok je odprt in odvandrati je moč, kamor seže pogled. Tole je razgled z ladjice, ki pluje okoli in ti omogoči, da dosežeš nekatere predele.

Dirt Rally





Videti je kot vsak reli, ampak vozi se pa enkratno. Skrajna koncentracija je spričo zahtevnosti nujna. To je čisto druga igra od slabega Dirta 3 iz 2011. Avto ima težo, ki se verno prenaša ob ovinkarjenju.


Vzpon na Pikes Peak s peugeotom 406 T16. Ari Vatanen, ki je s tem dirjalom postavil rekord leta 1988, je postal znan, ker so iz podviga naredili znameniti filmček Climb Dance.

Petek, sam doma, reli večer, tak kot v starih vremenih. Nimam v mislih poarkadenega Sega ali Screamer Rallyja s kolegi, čeprav smo ju predrkavali, o ja. Ne, cikam na resen, samotarski reli tipa Colin / Burns / Trophy. Včasih sem v ta namen vijačil volan, najbrž kakšnega sidewinderja, in občudoval '3D-pospešeno' grafiko na 17-palčniku. Danes se v nezdravi drži ruknem na fotelj pred gromozanski teve in se grem šofiranje z nekim plastičnim kiflom v rokah. Mogoče tudi zaradi take priložnostnega pristopa zadnje čase nismo pretirano navdušeni nad reli špili, ki posledično postajajo čedalje bolj nišni in zato ne napredujejo ne vsebinsko ne tehnično. Nakar po letih precejšnjega zatišja v istem mesecu uletita dva visokoprofilna naslova.

Trdojedrnost serijsko

Priznam, da se novega Dirta nisem kaj prida veselil. Formula, Grid in Showdown, zadnje dirkalnice iz hiše Codemasters, niso bili nikakršni presežki, marveč ponedeljeni izdelki. Vožnje so bile resda zabavne, toda privlak kratkosežen in brez odtisa, kakršnega so pustili njihove dirkačine v veku, ki se ga spomnimo le še očaki. No, avtorji so se očitno tega zavedli, zbrali jajca in s pomočjo skupnosti naredili jebeno kakovosten hardcore reli. Dirt Rally torej ni x-games nitro cirkus. Ne, to je garaška simulacija tiščanja med smrekami z najhujšo zahtevnostjo, kar smo jih v tej zvrsti izkusili v zadnjem desetletju. Colin McRae bi bil ponosen, če bi bilo njegovo ime v naslovu, vendar založba nima več pravice do rajnkega britanskega šoferja.

Špil je dejansko neizprosen. Resda obstaja par pomagal v smislu nadzora stabilnosti in ABSa, to pa je tudi vse. Ni idealne linije, ni zemljevida, ni prevrtavanja časa, ni sekanja ovinkov, ni nezlomljivosti in ni ujetosti v ograjeno stezo. Če zletiš s ceste, instantno fašeš pribitek petnajstih sekund in zelo verjetno načneš podvozje ter razsuješ hladilnik ali celo zaključiš preizkušnjo. Odprava okvar je skopo tempirana in za nameček ti ob prehudih karambolih moštvo naloži denarno kazen. Celo vnovični reštarti so omejeni in nerodnega voznika udarijo po žepu. Brzinci so dolgi najmanj pet kilometrov in avto mora zdržati več zaporednih dirk. Ni čudno, da sem se z uvodno fulvio, letnik 1967, vozil kot po jajcih. Par ovinkov in šikan se z nekaj sreče še da odpeljati kot profesor, ampak ob prepogumnem polnem plinu je zaradi poskakovanja po neravnih tleh obisk jarka ali stik z deblom neizbežen. Ker ni odpustkov, se bolj splača previdnost, četudi z dvajsetsekundnim zaostankom, a še vedno tretjim mestom.

Nezmagovanje ni kritično, le denarja je ob neuspešni karieri manj, kar pomeni slabšo izbiro pri nakupu nove specialke. Teh je drugače dobrih trideset in segajo od grup B in A prek kit carov in prototipov za gorske vzpone do WRC-sodobnikov. V spomin na stare čase dodam, da je znamka Lancia zastopana s kar petimi modeli. Vseeno pa galerija ne ponuja vsega, kar pride na pamet. Manjkajo na primer renault 5 turbo, toyota celica, yugo rely, Colinov R4 in Loebov slavni peugeot 208 za Pikes Peak. Avtomobili so sicer zmodelirani vrhunsko, a navdušenskega veselja ob njih ni, saj jih ni mogoče ne v miru pogledati ne prečitati njihovega življenjepisa. Sterilna so prav tako popravila in nastavitve, ki so zgolj dolga vrsta nezanimivih drsnikov in igralca prav odbijajo. Je pa nov element najem mehanikov. Od njihovega števila in izvežbanosti sta odvisni minutaža posegov ter avtomobilske nadgradnje. Toda tudi ta del je predstavljen menijsko, s kupom številk, zato izpade bolj sam sebi namen.

Vožnja čez vse

Osebnosti Dirt Rally torej nima, kar je škoda. V preteklih igrah smo bili deležni precej lepše predstavitve mehankarije, meddirkaškega dogajanja, celo vmesnih animacij s čvekavimi ljudmi. To bi vsekakor naredilo celotno udejstvovanje bolj privlačno in popolno. Res pa je tudi, da v reliju nastopajo stroji, ne divljenja vredna pločevina, in da šport ni cirkus zakulisnega dogajanja. Razvijalci so se odločili na osredotočenost na vožnjo, kar je navsezadnje bistvo. Po štarterjevem pisku gre vse ostalo vnemar, pogled postane tunelski in obstajajo le še napotki, ki jih izreka sovoznik. *“Right 6 into square left into hairpin right, don’t cut!”* Kolovozi še nikoli niso bili tako valoviti, zato se specialke za razliko od asfaltnih simulacij premikajo po vseh treh oseh.

Okolica je sicer prečudovita, tako v podrobnostih kot v razgibanosti, naj gre za nemško podeželje, grške prašne kozje steze ali monaške ride. Ampak med drvenjem 180 na uro po visečem makadamu z neutrjenimi bankinami ni časa za opazovanje okoliških hiš, parkiranih avtov, skladovnic hlodov, valovanja trave in presenetljivo visorazločljivih tekstur. Dirkanje je bolj prvinsko in kljub švicajoči zahtevnosti privlačnejše od zehalnega WRCja 5 (J268, 58). Tega Dirt Rally ne nese zgolj zaradi podobe in naravnega terena, marveč sta vrhunski vozni model ter posledično celostni občutek tista, ki naslov dvigneta na prestol te sorte. Za maksimalno doživetje je kajpakda potreben dober volan. Vendar tudi joypad solidno streže motanju in gasobremzanju. Posvečeno drvenje zlepa ne postane monotono, kajti raznolikih situacij je nemalo. Zdaj krotiš audija quattro po gozdnih stezah, drugič drviš z aktualnim polom po asfaltni cesti in v naslednji etapi se kot Vatanen z lokomotivastim peugeotom 405 vzpenjaš po prašnih serpentinah. In ko po zasneženi švedski driči misliš, da ni več izziva, te v zadnjegnanem stratosu sredi noči preseneti naliv. Ker pa je reli po definiciji samotarska borba stroja proti naravi, so za dodatno popestritev dodali krožno preganjanje šestih dirkalnikov, ki je primerljivo z vzdušjem dirkališčnih špilov.

Žalostna nepopolnost

Občim hvalospevom in nenadkriljivi volanizatorski izkušnji Dirt Rally vseeno ni perfekten. Poleg brezdušnih menijev, ki so čisto nasprotje tistim iz zgodnjih delov serije, je še nekaj minusov. Največji med njimi je majhno število lokacij. Igra nima WRC-licence in če izvzamem Pikes, je vključenih le šest evropskih dežel. Manko Avstralije, Latinske Amerike in Afrike ter Korzike je zaznaven. Tudi relikros in hill climb, dasi samostojni postavki, sta nepolnovredna. Prvi ima cele tri steze in drugi samo znameniti koloradski vršac. Ne razumem, zakaj niso dodali arenskih pist in osmic, ki so jih udejanjili v predhodnikih. Nekaj dobrega kenblockovstva ne bi prav nič škodilo. Obenem je tu nedomiselna, domala polovičarska karierna struktura. Ta v resnici ni ne kariera ne kakšno grandiozno prvenstvo, marveč slabo razumljiv skupek nametanih tekmovanj. Stopničke resda niso zahtevane, je pa za prehode v višje razrede potrebnega preveč nesmiselnega drgnjenja za denar. Na srečo so vse steze in vsi stroji v posamičnih dogodkih in v ligah dosegljivi že spočetka.
Za povrhu je pičel prav tako multiplayer, čeprav se igra kiti s povezanimi elementi, kot so nalinijske lige, lestvice in vsakotedenski izzivi. V pravem pomenu besede je večigralstvo omejeno na krožni kros, saj ni razdeljenega zaslona in prijateljem ne moreš pošiljati svojih solo dosežkov. Še duhca za kakovostnejše igranje s samim seboj ni, kar mi je nezaslišano. Najbrž bodo kaj dodali in popravili, kajti avtorji skozi program early acces že spočetka sodelujejo s skupnostjo. Vseeno pa je izdelek v finalni verziji že od konca decembra, zato sodba ni preuranjena. Hudo mi je, da novemu Dirtu ne morem dati višje ocene. Že res, da v simulaciji relija bolj kot v drugih dirkačinah šteje samo vozni občutek in dogajanje pod kolesi. Toda opisane pomanjkljivosti niso spregledljive, majhen očitek pa gre še na rovaš prezahtevnosti. Garači z volansko inštalacijo se bodo temu navedku rogali, a večino kupcev zna nepopustljivost prej odvrniti kot pritegniti. Igra ne bi z nižjetežavno množnostjo ničesar izgubila.

Solzica nostalgije se utrne LorduFebotu, ko se z integralko garaško-uživaško zapodi po ovinkih Monte Carla.

80 vozni model in zavolanski filing ✔ konkretna reli simulacija ✔ grafika ✔ široka izbira strojev ✔ malo prizorišč in krožnih pist ✖ ni duhca in deljenja izzivov ✖ brez nižanja težavnosti ✖ čudna kariera s preveč tlake ✖ Codemasters



Pojma nimam, v čem je fora takihle tankovskih lin. Povsem neuporaben pogled. Tisti iznad pokrova motorja je najboljši – dokler le-ta se ne zveriži. Potem pa full screen.



Rallycross je dober izziv, saj ne gre za arkadno trkanje kot v predhodnikih. Še posebej pride ta način do izraza z živimi sotekmovalci. Škoda, da so proge samo tri.



Lovljenje lancie S4 po švedskem snegu je volansko opravilo. Čas in občutek sta opazno boljša. Sklopka je takisto podprta, čeprav deluje pretirano digitalno, torej le 0 ali 1.



Poškodbe niso izklopljive, zato zaletavanje ni zaželeno. Predrta guma, ki jo je moč med dirkanjem zamenjati, je še najmanj. Pokvari se in odpade marsikaj, mehanikov čas pa je omejen.





Darkest Dungeon je odgovor na vprašanje, kakšen bi bil potezni Dark Souls 1D. Četica štirih junakov se po hodnikih temnic vselej pomika v koloni z leve proti desni, s postrojem monstrumov na nasprotni strani.

Darkest Dungeon

Nemogoče je ubežati krčevitemu privlaku. Kot urok vabi iz večernega somraka v moji čumnati, ki ga predira klavrn snop namizne svetilke. Računalniški zaslon je kakor temno brezno, ki zlovešče grozi, da bo požrlo prisebnost in prosti čas. Obotavljivih korakov se znova previdno približam, podprt s skodelico črne kave, spletnim wikijem in tremi vodiči z YouTuba. Hitrih besed se skušam prepričati, da bo tokrat drugače – da ne bom ob kletvicah storil sile miški, ko mi bo neizbežni kritični udarec brutalno zmlel najljubšega junaka v gomilo krvave žolce. Da ne bom hitel živčno tuhtat, kako ugonobiti prekleto šefovsko zver na koncu temnega hodnika. Toda besede niso trdne, marveč nosijo pekoče zrno dvoma. Žuli slutnja, da bo ona spet zmagala in da so vse priprave ter žareči zanos zaman. In da se ji bom v morbidni naturi temu navzlic pustil omrežiti. Lovecraftovski od strani gledani potezni frpjki Darkest Dungeon.

Tudi čvrsti hrast podleže silnemu viharju

Skozi zgodovino iger so neštete bleščeče ponazoritve junaštev pele odo brezmejni moči in iznajdljivosti človeka. Silni zmaji in troli so padli pod ostrimi bojnimi sekirami vitezov, ki so osvobajali deželo pretečega zla; ne meneč se za skoraj gotovo smrt. A to je bila vse samo gnusna laž. To so zgolj pravljice, ki zazibljejo v brezskrben spanec, da se ljudem ni treba soočiti s kruto resnico – da iz spopada nihče ne odnese cele kože. Še tako krepke junake načne zastrašujoča nevarnost; gloda pogum in luknja odločnost. Grozote trgajo živce in slejkoprej od heroja ostane le votla lupina, ki bolšči s praznimi očmi. Darkest Dungeon ne slepomiši, marveč protagoniste, ki se v četvericah spuste v speče temnice, izpostavi vsej krutosti boja prsa ob prsa; desetine metrov pod zemljo in daleč od pomoči. Groteskno okolico osvetljuje zgolj brleči sij s seboj prinesenih bakel, ki vliva prepotrebno upanje. Skladno z ugašanjem luči kopnita hrabrost in razum, kajti v globini teme se skrivajo grdobe. Mnogokrat napadejo brez najmanjšega opozorila; bizarni monstrumi se zgrnejo nad skupinico, da se vname srdit boj na življenje in smrt. In kakor kremplji trgajo meso z junakov ter jim sesajo življenjske točke, tako cefrajo njihovo prisebnost. Telo težko oklepljenega križarja nemara prenese surove udarce, a zlomi se, ko se mu vda odločnost.

Takrat nekoč trdni šampion postane kaotična živčna razvalina. Njegovi zamahi postanejo mlahavi in izgublja poteze. Nemara se v prvinski želji po samoohranitvi obrne proti soborcem in sebično ukrepa na lastno pest. Ali postane zasvojen z bolečino in si ne pusti celiti ran. Ako mejo psihičnega stresa preseže drugič, mu grozi celo takojšnja smrt s srčnim napadom. Vojščaki, ki preživijo ekspedicijo v temino, v bližnji vasi potrebujejo molitveni oddih v cerkvi; ob rujni kapljici v taverni si podprejo dušo in ob mesenih užitkih v bordelu spet dobijo veselje do življenja. Nekatere čaka obisk sanatorija za telesne in vedenjske bolezni, kajti iz temnic prinesejo vse od nevarne kuge pa do kleptomanstva. Igranje tako poteka v izmeničnem pošiljanju štiričlanskih partij v polurne odprave in zdravljenju travm, ki so jih tam kasirali, kar terja čas in solde. Med krpanjem ene gruče nesrečnikov v globino že rine druga!

To ni kraj za šibke in zaletave

Hromeče telesne in duševne muke so razumljive ob naravi grozot, ki v slogu duševno sorodnih Dark Souls ždijo v mraku v neskončnost vijočih se kamnitih hodnikov. Tamkaj ne prežijo zgolj roparske tolpe in stekli psi, marveč hujša, starodavna nevarnost. Naš prednik, čigar klicu smo se odzvali in dospeli na posestvo njegove graščine, je v domišljavi igri z okultnim v globinah kiklopskih katakomb pod vilo obudil strahotno zlo. Nekoč vedri kraj s postavnim dvorcem in lično vasico je – spet kot v Temnih dušah – odtlej opustela ruševina sredi nepredirne megle. V petih predelih posestva so se zaredile nekrščanske spake, tako gnusne, da mi ob tipkanju prsti drhté. Pokonci hodeči vepri, ki pljuvajo lastno govno in širijo bolezni; smrdljive coprnice in nekromanti, ki za seboj dvigajo vojske živih okostij; odvratni ribaki, ki neprevidne popotnike odvlečejo v morske globine ... Posredi pa je nesveti kult, ki ga je privabila vstajajoča kozmična kreatura, ki se skriva pod osrednjim poslopjem graščine.



"Junaki bodo umirali in ostali mrtvi," ti igra na srce položi že med zagonom, kajti shranjevanja ni! Nevaren je sleherni udarec beštij.

OČE SPEČEGA MESTA POD MORJEM

Darkest Dungeon ne povzema direktno nobene Lovecraftove zgodbe, toda navdihovanje pri 'tistem ameriškem piscu bizarnosti, ki ni Edgar Allan Poe', je jasno predočeno in nezgrešljivo, tako kot pri Bloodbornu. Monstrumi imajo lovkasto podobo brezobličnih kreatur iz cthulhujske mitologije in znalci bodo našli kopico aluzij, kot sta pujs Wilbur ali navsezadnje ime studia Red Hook! Največji poklon pisatelju pa je slog odlično govorjenega pripovedovalca. Nosi značilno bogato izrazoslovje s temačnimi pridevniki in Lovecraftovo vijugavo besedičenje.
Ironija usode je, da je Howard Phillips Lovecraft zaslovel šele po svoji prerani smrti v 47. letu. Odkrili so ga s trudom založnika Augusta Derletha, ki se je zaljubil v prijateljev svet nadnaravnih bitij in tiskal po njegovi smrti. Cthulhujski univerzum, ki ga imenujemo po eni prvih njegovih beštij, delimo na originalnega Lovecraftovega in razširjenega, ki mu je Derleth mnogo dodal. Rdeča nit prvotnih povesti je grozljiv psihični pritisk, ki ga ob srečanju z nezemeljskim zlom občutijo protagonisti, saj največkrat končajo zaradi poblaznelosti. Skoraj kot v Darkest Dungeonu.



V težjih temnicah je lahko poguben vsak spopad, takšni minišefi pa so grdo presenečenje. Moč je zbežati in si rešiti kožo, a za ceno dodatnih travm.

Sovražna nesnaga je narisana tako veščé, da obrača želodec. Mrhovinarski črvi in nenormalno gigantski pajki naskakujejo s gnusno brutalnostjo. Kritični udarci ob rdečih brizgih gromko končujejo življenja. Bolezenska gnitja se zahrbtno naseljujejo v telesih. In luč ugaša, nenehno ugaša, ko utihnejo kriki premaganih. Takrat ostaneta samo še srhljiva melodija in očitajoč, doneč komentar pripovedovalca – našega prednika, ki se oglaša iz onostranstva. A sleherni teden, ko nastopi čas za novo podajanje v nevarnost, dospe v zakleti kraj nova kočija s svežimi rekruti. Pritegnejo jih obljube o plenu, ki se skriva za vijugastimi stopnišči v globino. Ne glede na to, koliko jih konča pod zarjavelimi rezili, svežega mesa za zakol nikoli ne zmanjka.

Formacija je razbita – nadaljuj ofenzivo!

Zanimiva, pisana zbirka vojščakov je to. Lovci na glave in plenilke grobnic, pa kužne dohtarce, gobavci in celo blazneži, ki se prepustijo v last demonu! Štirinajstero poklicev ponuja sila samosvoje veščine, saj učeni okultist iz drugih dimenzij prikliče lovkaste nakaze, medtem ko dvorni norček na gosli zabrenka prešerno melodijo za pogum sredi jekov v temi. Triki odražajo imeniten igralni pristop, kajti Darkest Dungeon je domišljena poteznica v eni dimenziji. 1D! Gruča bojevnikov po utesnjenih hodnikih koraka v urejeni koloni in tudi sovražna sodrga se nasproti postavi podobno. Včasih junak spopad predvidi, a dostikrat je nenaden.

Zmaga ali poraz slonita na sestavi formacije, saj ne zmorejo vsi naciljati sleherne pozicije v nasprotni. Vojakinja s samostrelom merjeno odstranjuje nevarne strelce v ozadju; najemniški soldat pa s ščitom prestreza kremplje in varuje občutljive kamerade. Nakar groza in strah: demonsko cthulhujsko bitje z enim urokom premeša vso postavitev in sledi poguba ... ali toliko večje junaštvo. Sleherni lik more v boj ponesti štiri od sedmih veščin, ki jih je treba premišljeno odbrati glede na prizorišče, saj začetne ruševine z nemrtvimi niso enake odmaknjenemu zalivu z luskastimi ribaki ali nepredirni hosti z divjimi svinjami. Nekje se je treba zanašati na kužne granate, ki trohnijo kosti, drugod so uporabnejši široki zamahi barbarkine glefe.
Kako odlično se dopolnjujejo sposobnosti junakov, je vidno šele po dneh mukoma prehojenih temnic. Kakor vojščaki z izkušenjsko rastjo do šeste stopnje pridobivajo odpornost in v kovačnici posodabljajo oklep ter orožje, tako briljantno raste zahtevnost beštij tam spodaj. Vse bolje je treba spajati silne udarce in presenečeno najdeš vlogo za prijeme, ki so se dotlej zdeli brezvezni. Druga pogruntavščina, ki je ne morem prehvaliti, je dinamično odrejanje težavnosti na misiji glede na to, koliko svetlobe si narediš z baklo. Svetlo prizorišče omogoča nekaj mirnejši boj, dočim tema poveča moč ogabnežev in stres, a hkrati poveča izplen! Hudo.

Domišljavost je počasen, zahrbten morilec

Vendar to igre ne napravi lažje, kajti dlje kot si, bolj je Darkest Dungeon neizprosen in hitreje gre položaj spektakularno po zlu. Vojščaki bodo neobhodno kruto umirali, kajti DD je v zatohlem mraku temnic zelo zahteven špil. Više kot meriš, bolj nenadne serije kritičnih zadetkov v trenutku zdesetkajo skupino, ki je dotlej brezskrbno prehodila večino stopnje. Toda sistem je potrebno gledati scela in v tematski luči. Naši borci niso nadbitja, ki hrabro pometejo z vsem, marveč so muhe, ki so na milost in nemilost izpostavljene polbožanskim monstrumom – in igranje se tako tudi odvija! Žrtve so nujne, a kakor izgubljaš omiljene bojevnike, s kočijo prihajajo novi. To je še ena odlika Dungeona – skozi umiranje in skoraj brezosebno upravljanje junakov ti v zavest položi dejstvo, da bo, čeravno prideš do konca, za tvojim podvigom ostala množica mrtvakov. Svetel bo le spomin na tiste redke prigode, ko si z zadnjim preživelim obglavil šefa. Na trenutke zaresnih junaštev v morju brezumne morije.
To ima sicer nekatere neljube plati. Spričo nenehnega urjenja svežih rekrutov zna biti igranje na trenutke tlačansko. Nekaj omejitev je nadležnih, denimo pri številu borcev v vasi, ki jih je največ petindvajset. Psihične posledice ekspedicij so dostikrat izbrane naključno in jim tako manjka smisla. Kasneje postanejo dokaj 'igričarske', saj v sanatoriju zgolj odbiraš tiste, ki ti na plačancu koristijo. Toda neodvisnemu studiu Red Hook je že z obstoječo igro uspela posrečena mojstrovina, ki zanimiv igralni model in izjemno vzdušje spaja v izkušnjo, ki pusti ... posledice.

***Aggressorja** strpajo v norišnico, ker blebeta samo še o cthulhujih in breznih pogube.*

88 noro vzdušje in slog ✔ posrečena mehanika ✔ ogromno pristopov ✔ govor, glasba, podoba ✔ tlaka ✖ naključnost psihičnih motenj ✖ nekaj nerodnosti ✖

Red Hook Studios



V vasici preždiš dosti časa in z izplenom nadgrajuješ stavbe, da nižaš stroške zdravljenja. Na desni je spisek še živih borcev, mrtvi so na britofu.


Detajlov, kot so relikvije in krepčanje ob tabornem ognju, se sploh nisem lotil. Do potankosti pa moraš izkoristiti vse, drugače iz teme ne prideš živ.


Magi so sicer sami kar v redu borci prsa ob prsa. Toda ker je ob smrti igre konec, svojega zelo čuvaš. Ko ga takole obstopijo hrusti, mu gre hudo za nohte.

Chaos Reborn

Še preden je Julian Gollop postal znan po streljanju alienov v Ufu, je leta 1985 napravil poteznico Chaos: The Battle of Wizards (obvezno izgovori z gromkim glasom) za spectrum. V tej so odsevale njegove korenine v namizniškem igranju, saj je bila odeta v fantazijsko tematiko, koder so se mogočni coprniki ravsali s klicanjem zverin na bojišče in se obmetavali z ognjem. Ko je stric dolga leta kasneje ob vzponu množičanja še sam odšel po košček pogače na Kickstarter, se je odločil iz pozabe obuditi ravno to poglavje iz svojega opusa. Jaz bi se lahko zdaj pritoževal nad tem, da mora sleherni veteranski dizajner iz naftalina vleči stare naslove. A se ne bom, ker je prerojeni Kaos fletno uspel.

Varljiv skoz in skoz

Chaos Reborn je na površju premeteno preprost. Nasproti si na majhnih kartah, zapolnjenih s šestkotnimi polji, stojijo od dva do štirje velemagi. V dani potezi se lahko po enkrat premakneš, nekaj zacopraš ali usekaš sovražno kreaturo. Med čarovnijami so sicer direktna kurjenja, a največ je priklicev raznovrstnih beštij, od pajkov do samorogov, ki so izrisani v zanimivo stiliziranem slogu. Bitja v okviru poteze premakneš in z njimi udariš. Tepež je enostaven, prednost pa imajo vojaki, ki so na hribu in ki zamahnejo prvi. Spopad teče, dokler niso vsi sovražni vešči kaput, kar ponavadi traja manj kot dvajset minut.

A posredi je nemalo zvitosti! Sleherni hokuspokus se lahko izjalovi, kar je seveda najbolj verjetno pri najmočnejših zmajih. Naključje skušaš v svojo korist preobrniti na več načinov, tako da izbiraš magijo iste vrste ali copranje krepiš s trošenjem mane, ki jo srebaš iz vodnjakov. Zverjad je moč priklicati tudi kot iluzijo, kjer je uspeh zagotovljen. Takšna se zna mikastiti enako kot prave, toda če te nasprotnik pogrunta, ti jo lahko preprosto odčara. Mano lahko namesto za krepitev urokov porabiš za aktiviranje najmočnejše coprnije, kot je hosta živega drevja. Ali za sprožanje urokov iz talismanov v palici.
Spisek možnosti sčasoma precej nabrekne, kar te potegne v navdušujoče taktiziranje. A potem se ti najprej sfiži važna coprnija s 97 % možnostjo uspeha, nakar ti glavnega pošastka v čreva zaštiha majhen goblin. Tako se pač odvija Reborn, kajti bitja nimajo življenjskih točk in jih pokonča že en uspešen zamah. Močnejša imajo zgolj več možnosti, da se izmaknejo, zato vselej tvegaš. Če ne maraš molitve k božanstvom naključnega generatorja števil, se s Chaosom ne bosta dobro razumela. To ni klasična potezna strategija, marveč je bližje Hearthstonu – upoštevati moraš vse mogoče slabe možnosti, ki se ti lahko pripetijo. Noben udarec ni siguren in zategadelj nobena zmaga. To poskrbi za neznansko napete partije, hkrati pa nujno za primere, ko vse narediš prav, pa te kocka spotakne, ker je žleht.

Čez univerzume

Že proti računalniku uspeh ni zagotovljen, saj se zna usoda pasje zarotiti proti tebi. A pravi smisel je igra proti živim nasprotnikom, tako na vročem stolu kot liniji. Možne so svobodne partije dveh do štirih ali takšne dva na dva, samodej pa na vsemrežnih lestvicah dobro išče primerljive nasprotnike. Vendarle Chaos Reborn razen tega pozna ohlapen pripovedni modus, ki taktične bitke veže skupaj, če želiš nekaj bolj v smeri klasične frpjske strategije. Pravijo mu Realms in tod zakoračiš v enega od odkruškov zblojenega magičnega sveta, kjer moraš poraziti lokalnega samodržca. Po zemljevidu se pomikaš potezno, zelo podobno kot v Heroes of Might and Magic, le da je igranje veliko enostavnejše. V naselbinah najemaš monstrume, na poti zasedaš sovražne citadele, kar šibi vladarjevo vojsko, in pleniš kripte za opremo. Ko naletiš na neprijateljskega vešča, se sproži taktični spopad.
Zavzeti realm ni ravno zahtevno in je bolj površinska izkušnja. Od teh ekspedicij si bolj obetaš oklepe, palice in talismane za svoj lik, ki jih je moč ponekod uporabiti v boju na liniji. Hkrati avtorji načrtujejo, da bodo zahtevnejše realme lahko gradili igralci! Ob tem bi si zaželel, da dodajo kako čiračaro, kajti šestdeset obstoječih je nekam klavrna številka. Velja pa opomba, da si kupčka z njimi ne izdelaš sam, marveč je v veliki meri naključen. Ah, še en vidik vsesplošne nepredvidljivosti v tej igri. A če te ne moti darovati jagnjeta RNGesusu, je tole za dvajsetaka v spletnih štacunah eden bolj zvitih in vzdušnih strateških naslovov zadnje čase. Gollop (še vedno) car.


Kupček urokov ob spodnjem robu se vsako igro nameče znova in naučiti se moraš uporabiti, kar ti usoda nameni. Je pa moč s talismani v obleki in palici zagotoviti, da so v njem določene beštije in s tem načrtovane kombinacije.



Aggressorjeve velikane pokolje neka podgana. Ob tem se zjoka in se usekne v coprniški klobuk.

82 igralna globina ✔ obilica načinov ✔ videzni slog ✔ dosti vsebine ✔ hromeča naključnost ✖ malo urokov ✖ površinski kampanjski način ✖ Snapshot Games

Hard West



Pri šunjanju se moraš enostavno izogibati smešno majhnemu dosegu vida sovragov, kar je bolj dolgčas kot izziv. Večkrat zato raje kar na silo začneš boj.

Ni treba dvakrat pojasnjevati, da je bil kruh na divjem zahodu trdo prigaran. V naselbinah, ki so na hitro zrasle ob rudnikih in železnicah, je vladal zakon močnejšega. Tam je bilo bolje spati z eno pištolo pod blazino preveč kot premalo. A med znojem in krvjo so bili tisto vendarle optimistični časi priložnosti, ki so v prerije po oregonski poti vabili vedno nove naseljence. Ni bilo torej tako zelo hudo. No, ne po izročilu poteznice Hard West. Kdor bi se zgodovino učil iz nje, bi mislil, da je bil to pekel na Zemlji. Takšen s peklenščki, kugo in norimi znanstveniki. To je vestern, kakršnega bi posnela John Carpenter in Sam Raimi ter vanj za protagonista vtaknila Bruca Campbella.

ZELO divji zahod

Hard West se takoj prične 'na hard', saj mlademu Warrenu na poti z družino proti Oregonu zakoljejo mater. Z očetom se morata odtlej prebijati z grebenjem po pesku za zlatimi zrnci. Vsakdan je poln preiskovanja nevarnih rudniških jaškov in barantanja z mrkogledimi mehiškimi preprodajalci. Vse do dne, ko se na vratih pojavi gospodič namazanega jezika. Oče z njim sklene skrivnosten posel, po katerem prične družina nenadoma odkrivati eno zlato žilo za drugo. A ne mine dolgo, ko pride dan plačila za pogodbo s tem možakarjem, ki je že takrat kljub vsemu parfumu malo smrdel po žveplu ... Takrat špil s polno paro oddrvi proti lovecraftovskemu vzdušju. Da roparske tolpe vodijo rogati hudiči, obkroženi s sektami padlih nun, ki vihtijo ročne topiče, je tod nekaj povsem normalnega. Kakor to, da se pol mrtvakov rado zbudi in kolovrati naokrog. Ali da neke noči na deželo pade meteorit in razširi kužno blaznost, ki jo skuša z ogromnim elektro-mehanskim umotvorom izničiti teslovski profesor. Pripoved nam luštno razodevajo stripovske sekvence z govorom, ki bi sedel poleg recitacij Edgarja Alana Poeja. Primerno slikovita so tudi prizorišča, od farm do saloonov, v katerih prihaja do revolveraških obračunov, pa rudarskih postojank in starih tovarn. Najlepše zlato zrno so krepalice, s katerimi junaki polagajo falote. Prek štirideset jih je in vsebujejo najbolj odpuljene pihalnike, kar jih je videl zahod – repetirne štiricevke, derringerje na vzmet iz rokava in slonarice. Hudo nadnaravnih orožij sicer ni, znajo pa liki pridobiti kopico demonskih sposobnosti, kot je ubijanje s kričanjem ali zdravljenje z žretjem ustreljenih ljudi. Brrr.

Obtežena kocka

V slehernem od osmih scenarijev v kampanji druščino do petih likov vodiš na krovni karti, podobno kot v Wastelandu 2. Tamkaj izpolnjuješ tvegane zadatke, na primer brskaš po mestih duhov. Hard West je tod značilno roguelike, saj se nivoji generirajo naključno. A osrednje dogajanje nastopi na lokacijah z oboroženimi nasprotniki, kajti tam preklopiš v potezni moštveni boj, povzet po novem Xcomu. Tam može in žene izmenično pošiljaš po karti, pri čemer porabljajo točke za premikanje, streljanje, demonske uroke in slično. Za obrambo pred kroglami je glavna raba zaklona. Dobro vkopan sovrag je ob napadu od spredaj hudirjevo tečen, dočim ga z bočnim manevrom hitro pospraviš v strelu ali dveh, kar je dobrošlo in luštno zmanjša vlogo naključij. Špil razen tega vsebuje kar nekaj intrigantnih zamisli. Tolovaje je denimo moč opaziti po senci in ustreliti skozi steno! Pravilno izvežban kavboj jih lahko pihne celo z odbojem krogel od kovinskih predmetov. Najvšečnejša pa je raba sreče: vsakič, ko te izstrelki zgrešijo, je nekaj izgubiš, dočim jo pridobivaš, ko jih fašeš.

Alkoholna omotica

Čeprav je Hard West na površju preprost, opisane kaprice terjajo privajanje, da jih izkoristiš. Frpjski sistem krepitve likov je namreč slaboten. Opremiti jih moreš z nekaj predmeti, dočim jim veščine dodeliš s kartami, ki se po barvah povezujejo v vse močnejše kombinacije. Tu špilu najbolj spodrsne, saj so približno triurni scenariji prekratki, da bi druščino razvil kot v klasičnih frpjkah. Mnogim se bo zato boj zdel ponavljajoč, ker se ne bodo prikopali do najboljših veščin. Tudi po več drugih nerodnostih da Hard West vtis nebrušenega diamanta. Streli dostikrat čudno letijo mimo kritja, ko ne bi smeli. Vdelano je skrivanje, ki je tako brezvezno, da je bolje, če ga ne bi bilo. Umetna pamet ni za prehvalit in tečno je, da med strelskimi misijami ni prostega shranjevanja, marveč le nadzorne točke. A Hard West temu navzlic postreže z dosti zanimivostmi in ker košta le 20 evrov, si zasluži pozornost.

***Aggressor** vrže poker asov in s slonarico pihne kavbojskega hudiča skozi štiri stene.*

71 temačno vzdušje ✔ zanimive domislice v boju ✔ nori pihalniki ✔ neizpiljen frpjski sistem ✖ hroščato streljanje ✖ zanič tiholazenje ✖

CreativeForge / Gambitious Digital



Klasičnih revolveraških dvobojev iz vesternov, ko si dva stojita naproti in tekmujeta v potegu, zaradi koračnosti ni. Jih pa štorija skuša ponazoriti.



Med streljanjem moraš razen rešetanja tolovajev dostikrat postoriti še kaj drugega. Recimo pretikati ročice ali braniti neko osebo, kar doda nekaj svežine.

Tales of Zestiria

Mimo so časi, ko je japonskih frpjev na PCju primanjkovalo. Te zgodbeno gnane, risankaste in marsikdaj linearne ter potezne fantazijade so zaradi strme rasti Steama in ostalih platform za digitalno razpečevanje doživele računalniški preporod. Največ je sicer predelav in poizdaj konzolnih uspešnic, kot so starejši Final Fantasyji, pa Ys, Trails in the Sky, Shining Force, Phantasy Star, Valkyria Chronicles, Grandia, Neptunia, Disgaea, Agarest in še in še. A najdejo se izvirnice, kot je Tales of Zestira, najnovejši del Namcove dolgometražne serije Tales (glej okvir). Ne gre sicer za najboljšo predstavnico podžanra, saj se ji med drugim pozna vezanost na ostareli playstation 3 kot temeljno platformo. Vendar ima svoje čare.



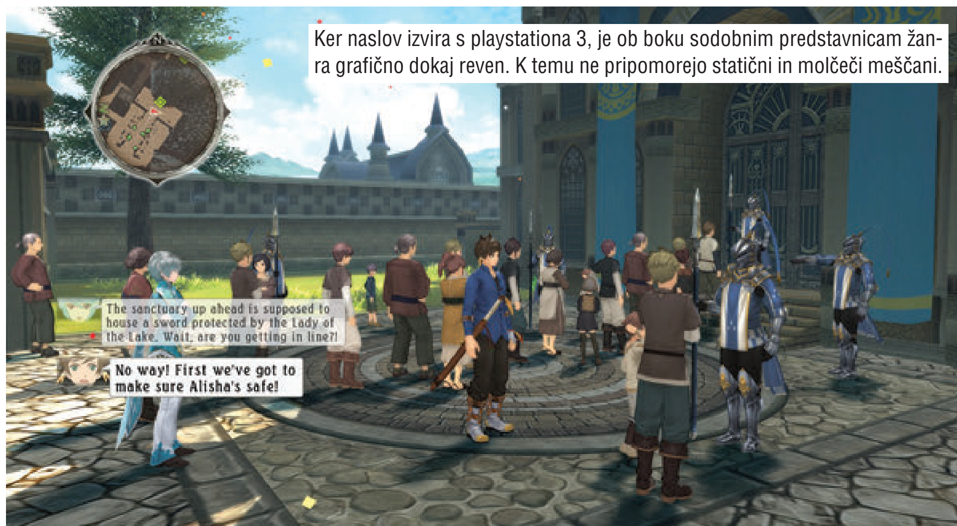
Tales of Zestiria je nemalo klasičen japanezarski erpege z realnočasovnim, akcijskim bojem, polnim spektakularnih svetlobnih razkantanj in taktike.

Angelske afnarije

Nastopimo kot mladenič Sorey, ki biva dobesedno med oblaki – na planini, kjer se druži z inačico angelov, serafimi. Ti so se davno odtrgali od nepredvidljivih in nemalokrat zlobnih ljudi ter šli na svoje. Le redki jih še zaznajo, med njimi Sorey, ki so ga serafimi zaradi tega daru vzgojili. Toda samotarjenja je konec, ko Sorey reši tajinstveno dečvo in odkrije, da je svet spodaj v težavah. Ljudje se namreč zaradi svojih žlehtnih misli vse bolj spreminjajo v črnikave pošastke, ki sejejo strah ter grozo. Isto velja za živali, objekte in celo angele! Sorey se tako prelevi v bajeslovnega Pastirja, ki ima moč očiščevanja in s tem vrnitve monstrumov v izvirno obliko. Z živimi in serafimskimi kameradi ter kameradinjami se loti odisejade po celini, razdeljeni na dvoje vojskujočih se kraljestev, da bi se v deželo vrnila mir in sloga.

Ko takole napišem, se sliši dokaj klišejsko. Najbrž res je, kar še krepi Soreyeva naravnanost na to, da po azijsko pomaga skupnosti, ne sebi in druščini. Prav tako naletiš na skrivnostne ašašine, mesto, po katerem razsaja kuga, skorumpirane uradnike in vladarje – vse to je nemalo znano tistim, ki so dali skozi nek delež japonskih frpjev. Vendar fabula kljub temu vleče. Na krovni ravni je sicer prežvečena, a vsebuje številne privlačne detajle. Tako je vse polno metaforičnih navezav na naš svet, denimo na politične spletke in begunsko krizo, kjer sta izpostavljena tako moralen kot praktičen vidik. Na srečo pa ni preveč očitnega moraliziranja.

Svoje prispevajo simpatični liki z raznolikimi osebnostmi, ki se radi spričkajo in so nasploh jezični, tako v tekstovnem kot glasovnem oziru. Kakopak so dosti animejski, na primer poženščenec, razborita plišasta žverca in ostra punca z marelo, tako da je treba biti za popolno uživanje nagnjen v to smer. Zanimivo je tudi izkusiti raznotere načine, kako sicer dobri ljudje podležejo temačnosti, kar spet streže s prispodobami. Ter deležen si prisrčne humornosti, ko so mladi nastopajoči v zadregi, ker se zalotijo v spodnjem perilu, in ko na poti namesto slastnega napitka scimprajo sfiženo črno tvar. Skratka, fino.



Ker naslov izvira s playstationa 3, je ob boku sodobnim predstavnicam žanra grafično dokaj reven. K temu ne pripomorejo statični in molčeči meščani.

Odmev včerajšnjika

Manj fini so temelji, ki se ne trudijo inovirati. Kot pijanec plota se držijo staromodnih načel in so tehnološko zaostali. Dediščina playstationa 3 se kaže v neodprtem svetu, sestavljenem iz ne prav obsežnih delov, ki se ločeno nalagajo. Sicer so med njimi zelene livade, a gromozanskosti in neločene povezanosti modernih frpjev tu ni. Prav tako je naslov pretežno linearen z ne prav veliko stranskih kvestov. Rdeči niti ni nujno venomer slediti, a izven nje nimaš dosti početi, ostala območja pa so ti zaprta, dokler ne dosežeš sprožitvene točke v fabuli. Namesto tega špil od tebe pričakuje, da se na obiskana ozemlja vračaš zato, da bi z novonajdenimi ključi odprl skrinje, ki so prej ostale zaklenjene, in z uroki, kot je bljuvanje plamenov, odstranil kako oviro. Hmnja. Ne, to res ni titula, ki bi se enakovredno spopadla z Xenoblade Chronicles X in podobnimi težkokategorniki.





Medšefov in pravih šefov je, kot bi jih naklel. V samotnem, blodnjaškem gozdu tabori tale oživljena mesojedka, ki ima s sabo trop zavezniške solate. Na vilice!

TISTA DRUGA JRPGJSKA SERIJA

Slovenski igralci dobro poznajo Final Fantasyje in nemara še Dragon Queste, niz Tales pa je kljub slični starodavnosti veliko manj odmeven. Bržda zaradi stalne pripetosti na konzole, manjšega marketinškega sijaja in večje animejskosti. Podobno kot FFji so Talesi zgodbeno ločeni naslovi, ki se odvijajo na različnih celinah in s samosvojimi nastopajočimi. Povezujejo jih fantazijska tematika s srednjeveškostjo, kralji, vitezi in sličnim, ogromnoučni liki ter akcijski tepež. Realnočasovno si garbal že v Tales of Phantasia za SNES leta 1995, kar se je nadaljevalo skozi petnajst glavnih delov vse do aktualne Zestirie. Med njimi je najbolj slavna Tales of Symphonia za gamecube in PS2 iz leta 2003, ki je v HD-obliki ravnokar izšla za PC. Več iger Tales so predelali v stripe in risanke, tako nadaljevanke kot celovečerce. Čekiraj!

In če je učinkovno-glasbeno-govorna plat solidna, je grafika opazno last-gen, kot bi naslov za PS3 pognal v visoki ločljivosti. Ostrina je prisotna, toda revna geometrija, pusta tla, nejasne teksture in kvadratnost vsega so vse prej kot navdušujoči. Dediščina je najbolj opazna v ječah, ki so komaj kaj drugega kot grmade pravokotno nametanih hodnikov, v katerih vladata mrakobnost ter meglenost. Količkaj močan PC in playstation 4, koder Zestiria takisto domuje, nista niti malo izkoriščena. Na srečo vtis nekoliko popravijo občasni, vnaprej pripravljeni risani vložki, kjer si vedno zaželiš, da bi trajali dlje, tako profesionalni so in toliko spektakla prispevajo.

Geriatrični volcjé

Taista ancientnost velja za statičnost vsega, kakor je za tipske jrpgje značilno. Ko vandraš po ne prav zajetnih vaseh in mestih, razrezanih na z nalagalnimi zasloni ločene četrti, nisi deležen ulične gneče, marveč vsi stojijo pri miru, kot bi igral Dragon Quest izpred ohoho let. Skorajda isto velja za sovražnike v temnicah, ki zgolj malce patruljirajo. Spopadi z njimi srečoma niso naključni, saj capine vidiš, vendar se jim komajda ljubi gibati. Šele če te opazijo, se poženejo za tabo in te zapletejo v garbalni obračun.

Tu pak Zestiria vnovič dobi nekaj točk, kajti vojskovanje je presenetljivo na nivoju. Ko srečaš nepridiprave, ki segajo od mnogih živali (sokoli, pajki, hobotnice) do pravljičnih nakaz (troli, harpije, zmaji), okrog sprte gruče instantno nastane krožna arena. Po njej realnočasovno in svobodno tekaš, z drkanjem knofov tvoriš kratke orožarske kombinacije in uporabljaš specialke. Te trošijo merilnik, ki se polni, če miruješ, blokiraš ali se spretno izmikaš. Posebnih napadov je nemalo in več izkušenj kot athereš, med več njimi lahko izbiraš. Če ti gre za nohte, skočiš v vlogo enega od angelov, ki nadomesti običajnega heroja. Ti mlatijo siloviteje in so vezani na elemente, kot sta ogenj in voda, kar pa je istočasno njihova slabost, saj je lahko nepridiprav nanje odporen.

Drek prileti v meč vrteč

Kleč je v pravilnem menjavanju med osnovno ter angelsko obliko in modro rabo spretnosti. Večina normalnih sovražnikov ne terja umetnosti in pri njih zaleže rutinski knofodrk, ki se zaradi omejenih kombotov precej ponavlja. Ti pa dajo tinte piti šefi, kot so oživljen viteški oklep, razborito gozdno sočivje, vodni modras in fotrovski zmaj. Pri levjem deležu njih se slepi knofodrk neha in prešaltati je treba na naprednejše prijeme ter bistveno bolj paziti. V poštev pride tudi sprotno menjavanje članov, tako serafimov kot ljudi. Pomeni, da nisi stalno vezan na mečevalca Soreya, temveč preizkusiš še druge osebke v druščini s sebi lastno oborožitvijo, kot je dalekosežno kopje. Za nameček je moč precej bistrim in učinkovitim sotrpinom izdajati detajlna povelja glede obnašanja.

Igra sicer terja občutno količino pozornosti in učenja, saj njeni številni sistemi in podsistemi kar dežujejo. Lastnoročnega vlaganja izkustvenih točk v statistike sicer ni, kakor se v jrpgjih pogosto zgodi. Zato pa je dosti ubadanja z opremo, ki sama po sebi podeljuje veščine, dodeljevanja specialk, rihtanja pasivnih lastnosti, ki med sprehajanjem delujejo v ozadju, razvoja zemljepisnih območij, kar zagotavlja močnejše monstrume, in sličnega. Dejansko si razlag deležen po več kot desetih urah udejstvovanja in v marsičem Zestiria spomni na resne pretepačine oziroma osredotočene arkadne sekljačine v slogu Bayonette.

Zato ume spočetka izpasti zatežena in nepredirna. A bolj kot igraš, bolj jo dojemaš in bolj ti prirašča k srcu. Tudi zato, ker te ne zafrkava. Težavnosti je več, pri čemer je dobro streženo tako začetnikom kot naprednejšim (brutalne težine vseeno ni), tlaka ni pretirana, snemalne točke so pogoste in med njimi se lahko teleportiraš, izven bojev je na razpolago hitri posnetek, zgodbene sekvence je moč preskakovati ali se skoznje hitro prebijati. Če bi imeli vsi avtorji japonskih frpjk tak posluh za igralca, bi zvrst uživala boljši sloves.

Orenk japanski obed

Jrgpji z Zestirio niso dobili širokoprivlačnega šampiona, ki bi postal novi Final Fantasy VII in h klasični viziji tokijskega žanra privabil dosedanje ljubitelje Witcherja, Skyrima ter Pillars of Eternity. Špil ne skriva, da je namenjen zlasti že prepričanim. A če iščeš soliden normalen jrpg z arkadnim bojem in privlačno zgodbo, te zna izdelek docela posrkati. Za ducate ur, ki obsegajo tako glavno štorijo kot zahtevno vsebino po njej z jerbasom dodatnih šefov, skozi katere v Zestirio posijejo drugi Talesi, ter z opcijo new game plus, ki skrbi za privlačen vnovičen skozihod. Ocena objektivno ne more biti višja od sedem, toda v mojem srcu pozvanja osmica!

Sneti ni deležen huronsko žeščih Pripovedi, vendar v sveži epizodi najde nepričakovane dragulje.

78 razgiban realnočasoven boj z dosti globine ✔ spodobna pripoved in liki ✔ obilje vsebine ✔ linearna in ukalupljena ✖ grafika minule generacije ✖ vojskovalni kameri se blodi ✖ Bandai Namco



Okinčana obleka lika pomeni, da nadzoruješ serafima. Ta je načeloma močnejši, saj opleta s silnimi čarovnijami. Toda marsikateri sovrag je nanje odporen …

Lovers in a Dangerous Spacetime



Že s prvim glavarjem, megaurško, se v solo dodobra namatraš. Nič sramotnega ni v tem, da spustiš težavnost na najnižjo, kajti igra je na površju roza, v srži pa črna.



Raziskovanje nivojev poteka dokaj počasi, saj ladja bolj drsi kot šviga in sleherni vzame najmanj deset minut. Svoje doprinesejo okoljske prepreke, kot so tile krogi.

Pa si zamislimo, da najmočnejša sila v vesolju ni smrt, temveč življenje. Oziroma njegova bližnja sorodnica ljubezen. Vendar skrajna naklonjenost po zamisli Lovers in a Dangerous Spacetime ne nastaja v ljudskih srcih, ampak v generatorju sredi galaksije. Dokler obratuje, je vse lepo, dobro in srčkano – nakar mašina razpade na štiri dele in po vsemirju se razširi zlovolja. Ni druge, kot da greš iskat kose. S tem boš v kreacijo vrnil ravnotežje, na poti pa dodobra spoznal spremljevalca in tako porodil še več ljubezni, brez katere nikomur živeti ni.

Neljubeznive opasnosti

Samosvoja neodvisnica za 15 evrov v digitalnem razpečevanju je po zasnovi dokaj standarden raziskovalen šuter, ki si veliko sposoja iz serije Pixeljunk. V pogledu od strani spremljaš ladjo, ki umirjeno raziskuje v vse štiri smeri razprostranjene, labirinaste nivoje. Po njih išče v kletkah zaprte živalce za odklep izhoda in strelja po nepridipravih. Ker je risankasto vesolje v viziji garažne skupine Asteroid Base dokaj psihedelično, se znajdeš v številnih hecnih okoljih. Na sporedu niso le črninski blodnjaki in naokoli razmetani planetoidi, marveč vodna telesa, obešena sredi ničesar, v katerih vladajo močni tokovi. Spet drugod izkoriščaš privlak malih kroglastih svetov in se upiraš ledenim vetrovom, ki zdaj pihajo sem in zdaj tja.

Nekateri kovinsko-biološki sovražnički, kot so kovinske ose, zobate pijavke in lebdeče bolhe, ti sledijo skozi vakuum, drugi hlačajo po površjih in te obstreljujejo s salvami raket. Vsako od štirih področij, kamor so odfrčali deli reaktorja ljubavi, tvori niz linearno nanizanih stopenj, na koncu katerih čaka soliden šef. V kosmateža se denimo utelesi ozvezdje Veliki medved, ki drsi za tabo skozi mračni ništrc, te šavsa in kremplja ter te z mogočnimi trki odbija v eksplozivne asteroide. Nivojev ni obilo, saj je to naslov za kakih šest ur zabave, nakar ti ostane le iskanje manjkajočih beštijic z odklepabilnimi ladjami, ki se ne razlikujejo bistveno. Vendar domala vsak vsebuje kako sladkorčkasto presenečenje, od domiselne okolice do prijetno samosvojih spak.

S kibernetsko roko v roki

Že to bi bilo zadosti, da bi tej imenitno klicani igri naklonil odobravajoče mnenje. A solidni temelj nadgradi izvirnost. Tvoje plovilo namreč ni običajna vsemirska šajtrga v slogu krožnika ali rakete, temveč pravcata kroglasta postaja. V njej službujeta bitji, ki ju izbereš s seznama privzetih ter odklenjenih, na primer dekle v skafandru in kuža s prozorno čelado. Po lestvah v plovilu lahko vsak steče k enemu od terminalov, ki upravljajo dele ladje: pogon, ščit, navadno strelno orožje, močnejši top in zemljevid. Kanoni so štirje in imajo omejeno smer delovanja, tako da z zgornjim ne boš fernihtal kujona pod ladjo. Pogon se 360-stopinjsko giblje po obodu ladje, po katerem samodejno kroži tudi silni kanon, dočim ščit le delno zakriva trup in ga je takisto treba premikati, če naj sproti zakriva vitalnosti.

Da ladja uspešno premaga ovire, morata izbrana lika delovati usklajeno, saj je postaj osem. V tem sodelovanju je kleč, privlačnost in samosvojost Dangerous Spacetima, ki se izkaže za eno boljših co-op iger zadnjega časa. Kooperacija je resda mogoča le na enem računalniku, PS4 ali xboxu one, saj ni internetnega povezovanja. Vendar lokalnost nudi pravi smisel, saj botruje temu, da se med igralcema krepi vez. V neki situaciji eden upravlja z motorjem in drugi strelja, minuto kasneje prvi ladjo prepusti vesoljskim valovom v nošnjo in prevzame ščit, dočim sotrpin skoči k zemljevidu pogledat, kje so manjkajoče animalije. Oziroma k terminalom nosi zbrane kristalčke, s katerimi nadgradiš dele plovila in jim omogočiš dodatno namembnost. Top se prelevi v bodičasto kroglo na verigi, reaktivni pogon pa trosi mine oziroma izstreljuje svetlobne snope. Bolj intimno kot sta špilavca za tipkovnico oziroma priporočenim joypadom usklajena, boljša je igra, in obratno – igranje ju vedno bolj povezuje.

Moj dragi, moja draga

Lovers in a Dangerous Spacetime se je resda moč lotiti sam, pri čemer ti pomaga docela v redu umetna pamet. Medtem ko vodiš zakoličeni lik, drugemu naročaš, h kateremu terminalu naj gre. Ta potem samodejno strelja ali suka ščit, pri čemer je presenetljivo sposoben. Vendar je to rezervirano za nižje težavnosti izmed štirih, in tudi tam znaš imeti težave zaradi nuje po hkratnem udejstvovanju in poveljevanju. Stopnje, ki niso prav kratke, so namreč brez nadzornih točk in presenečajo z ostrimi poskoki zahtevnosti.

A tisto pravo itak nastopi šele, ko imaš ob sebi človeka, naj bo prijatelj ali punca, prijateljica ali fant. Med vama se sproti razvija usklajenost, igrine prepreke pa so prispodoba tistih v resničnem življenju, ki jih družno premagujeta. V Nevarni prostor-čas vstopita kot ljubimca, izstopita pa kot zrela partnerja.

***Sneti** na nevarno pot po vesolju namesto babe vzame mačko. Ko se zbuja s kepami dlak v ustih in je strežaj mleka lagodno strmeči kreaturi, obžaluje odločitev.*

83

dvoplastno igranje na raznovrstnih stopnjah ✔ izvrstna za lokalno sodelovanje ✔ končno videoigra z ljubeznijo v srži in naslovu ✔ ostri dvigi težavnosti, ki so v nasprotju s podobo ✖

Asteroid Base

Pony Island

Pony Island je resda mešanica ponijaste arkade in miselnice, a jako daleč od igre o kopitarjih. Nedolžnost, ki veje iz pocukranega imena, izgine ob pogledu na začetni zaslon, ki oponaša zmahan, starinski igralni avtomat. Knofi start, options in credits bledo brlijo ter občasno zamežikajo. Ob pritisku prvega me namesto radostnega galopa pričaka error. Zmedeno zaprem špil in bentim nad površnostjo pišmeuhovskega. Nato jezo premaga radovednost, reč vnovič zaženem in pokukam v možnosti. "Fix start button." Briljantno!
Ta preskakovalnica ovir je namenoma nestabilna. Ko jo sesujem, pristanem na Oknom 95 podobnem namizju. Tam zaženem instantni sporočilnik, prek katerega mi sogovorec oriše situacijo. S sotrpini sem ujet v računalu, s katerim hudič novači človeške duše. Gre torej za mojo igro v igri. Temelj je 2D-simulacija jeznoritega ponija, s katerim premagujem zapreke, vmes pa se skušam čez luknje v peklenščkovi kodi dokopati do jedra operacijskega sistema. Tam moram izbrisati osrednje datoteke in uiti, pri čemer mi ostali nesrečniki pomagajo z odpiranjem portalov. Ti me med arkadnimi stopnjami vodijo do kvaziprogramerskih ugank. Za njih reševanje zadošča razumevanje osnovnih logičnih povelj, poleg tega pa ima sistem prijetno težavnostno klančino, ki hkrati uspe biti prijazna in v izziv.

Spočetka je arkadna izkušnja stoično skakanje čez ovire, brez nasprotnikov in ostalih naprednih potez. Nato Satan ugotovi, da je prvih par stopenj prelahkih, zatorej doda hudobce. A njegovo programiranje je kilavo in z malo brkljanja po menijih ter klikanja po anomalijah se kmalu opremim z laserjem, ki sovrage praži s ploho ničel in enic. Žal pa se žarek ob streljanju vsevprek pregreje, kar se hitro zgodi, ko navalijo sovragi, vmes pa je treba še preskočiti prepreko. Kasneje si prigoljufam par kril, nakar me Lucifer označi za goljufivo mevžo in zaropota, kako današnje generacije ni mogoče potešiti.
S tem se na srečo ne morem strinjati. Otok ponijev jo bo. Ne norčuje se iz ničesar konkretnega, a se hkrati roga celemu vesolju. In to tako dobro, da sem tekom dvourne izkušnje lovil sapo ob brihtnosti, se režal in bil puščen z željo po še. Stražniki datoteke so me z miniigro koncentracije vrteli kot čigumi. Potoval sem v starejše in drugačne verzije Pony Islanda. Skrivoma igral Settlers of Satan in ostale belcebubove projekte. Vse to za bornih 5 evrov! Edini malus gre par skakalnim stopnjam, ki se vlečejo, in slabemu zaznavanju trkov z oviro, kar te zna nepošteno ugonobiti. Ampak hej, Hudičeva naprava mora biti vsaj malo zlobna.

87 *Trier odfijaka čez Hudičev most in mu ni žal duše.*

Daniel Mullins Games



Arkadni del je preprost, adrenalinski združek kasa v desno, skakanja in streljanja. Zaradi dotoka svežih nasprotnikov ga nikoli nisem povsem zaobvladal.



Uganke so ponavadi programerske naloge, ki se jih reši s prestavljanjem simbolov za ponovi zanko, nadaljuj, vrni se na začetek. Nato pa nazaj v sedlo!

Sébastien Loeb Rally Evo

Sébastien Loeb ni splošno znan dirkaški obraz nalik Schumacherju, Rossiju in Küzmiču. Toda dotični Francoz je najboljši dirkač v zgodovini, saj je v kronski disciplini WRC osvojil devet zaporednih prvenstev. Devet. Zaporednih. Le za marketing človek očitno ne mara, zato nam ne prodaja ur in zobne paste z obcestnih plakatov. Bo v ljudska srca 41-letni aktivni upokojenec potemtakem prišel s 'svojim' špilom? Žal ne, kajti milanska obrtniška ekipa Milestone, specializirana za dirkačine, se ni izkazala. In upam, da projekt ne pomeni njegove pogube, saj vemo, kaj se je zgodilo zadnjima dvema relistoma, ki sta videoigram posodila ime.
Drži, da je možno prevrtavanje časa ob kapitalnih trkih, a mimo tega to ni drifterska drsalnica po ograji z gasom do daske. Gre za kao resno simuliranje izogibanja smrekam, ki sodi v Dirtov razred. Nanj spominja tudi po modusih rallycross in hill climb. Vendar že prvi metri pokažejo konkretno slabši vozni občutek, naj gre za težo ali stik s tlemi. Avtomobili nenormalno drsijo in se prekopicavajo, kot bi bili iz kartona. Dodatna cokla zabavnosti je 'kariera'. Igra mi je spočetka namenila bednega peugeota 106, nakar sem se moral mukotrpno in tlačansko vzpenjati po neskončni lestvici. S tem, da je spodbujano zmagovanje, kar je ob nemogoči zahtevnosti skorajda kot no bonfire run v Dark Souls. Kakšen šampion neki, v prvem večeru sem par minut zaostal za predzadnje uvrščenim. Rad bi videl junaka, ki bo povsod slavil.
Licence zveze FIA špil nima, zato ni celotne sezone, kot jo je vseboval nedavni WRC 5 (J268, 58). Poleg evropskih tal sem vozil še etape po Mehiki in Avstraliji, dočim je krožnih dirk le za vzorec. Nekako razumem, da dakarjevska proga, kjer se je Seba takenako preizkušal, ne sodi v ta kontekst. Ampak obvezno bi morale biti notri stadionske superosmice. Dirkač je namreč svoje direktorstvo dokazal tako v X-Games kot na Race of Champions. Ima pa človek lasten razdelek z izzivi. Ta ponuja etape z njegovimi WRC-citroeni, od xare do DS3, in peugeotom 208 T16, s katerim je postavil rekord Pikes Peaka.

Čeprav ima izdelek par potencialnih plusov, recimo Loebove govorance in duhca, za njegov nakup ni niti najmanjšega razloga. Stane enako kot Dirt, vsebina je slična in avtov je primerljivo število, kakšen model je več, kakšen manj. Toda grafika je za par nivojev slabša, volanizatorski filing pa resnično v falusu. Z namečekima na PCju še mnogo problemov z volani. Znabiti bodo Italijani naknadno uredili podporo Logijevim modelom, izboljšali obupno vodenje, znižali moč nasprotnikov in ukinili nujnost zmagovanja. A niti v tem primeru to ne bo nikoli boljši domač reli, tako da pomišljanja res ni. Težavo imajo le nedeljski špilavci, za katere ni aktualne ponudbe. WRC 5 je bolj dojemljiv, a obenem skop in duhamoren. Bi bil naposled tudi čas za kakšno res dodelano arkadno peljanje čez drn in strn! Milestone, vas se vendar spomnim po prav dobrem Screamer Rallyju!

48 *Ob dobrem tomesečnem reliju LordFebo preizkusi še slabega.*

Milestone

Nevzdušno, nenavdahnjeno in neprivlačno. Te besede dobro opišejo tale reli, ki ima še dodatno nesrečo, da je izšel ob Dirtu.





V relikrosu se zaletiš nasprotniku v rit in on se nato trikrat prekucne. Fizika je res čisto zgrešena. In to v 'simulaciji'.



Vas kot simbol kraljevine se začne z ognjiščem, praporjem, štacuno in prgiščem postopajočih brezdelnežev. Toda na rovaš tvojega posredovanja kmalu zrastejo palisade in stražni stolpi, od koder strelice dežujejo.

KINGDOM

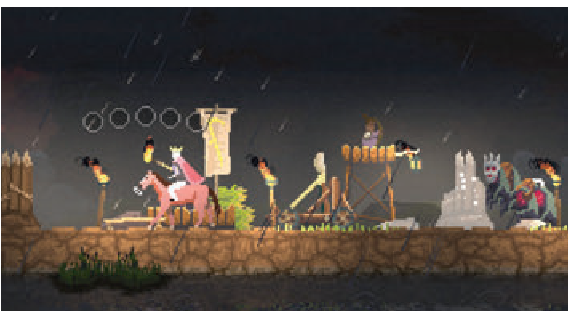
Ker so pikselartaste neodvisnice v modi, so se garažni avtorji Noio odločili, da svoj tri leta stari brskalniški umotvor z ljudskim denarjem predelajo v orenk špil. A žal imata v tem kraljestvu podoba in vzdušje obilno prednost pred igranjem.

Zasnova je vsekakor samosvoja. Kingdom po srcu sodi med branjenja s stolpiči, tower defense, le da dogajanja spremljaš od strani. Skočiš v telo vladarja na konjiču in kopitljaš levo in desno. Glavno opravilo je dodeljevanje zlatnikov v posek drevesa, zidavo stolpa, nakup v trgovini in najem ljudi. Slednji nato sami odkolovratijo v naselbino, kjer pograbijo orodje ali orožje in se lotijo gradnje ter sečnje. S tem se vas širi in pojavljajo se nova orodja za kmetska opravila ter vojaške enote, kot sta katapult in vitez. Te so obvezne, saj se dan hitro prevesi v noč in preden se zdani, iz portalov na vzhodu in zahodu privršijo nakazice. Hočejo se dokopati do tvoje krone, pri čemer te branijo soldati in palisade. Če si ob tiaro, je partije konec in greš od začetka na novem, do neke mere naključno ustvarjenem ozemlju.

Z izvedbenega vidika je špil privlačen. Ob spremljavi čarobne glasbe uživaš v krasnem pixelartu in večplastnem pomikanju ozadja, drncaš med radoživo divjadjo, klopotaš mimo žuborečih potokov in se treseš, ko te skušajo s čmokavimi zvokci poonegaviti mrakobne spake. Prav tako je nekaj graditeljsko-raziskovalne globine, ko z bornimi sredstvi odločaš, kaj izdelati in nadgraditi, katero opremo kupiti in kako daleč v divjino jo mahniti. Vendar ti sčasoma zavda preveč kapric. Četudi si kralj, ne moreš izrecno ukazovati, kar je zaradi glupe umetne pameti zoprno. Vas bi mnogo laže obranil, če bi lahko določil, kam naj se kdo odpravi. Tako pa si odvisen od samovolje butcev, ki radi odtavajo in poginejo ter so nepopisno kilavi strelci. Naključna razpostavitev temeljev za zidove, stolpe in stavbe pomeni, da znaš biti vnaprej obsojen na propad. V nov cikel po smrti ne odneseš ničesar, kopitljanje pa je zaradi nadušnega konja lase puleče zamudno.

Tovrstna poenostavljenost bi se podala nekajevrskemu mobilnemu naslovu. Kot računalniška igra za desetaka pa je Kingdom kljub lepoti in vzdušju predrag, ter za nameček še preplitek in preveč zoprn. ***Sneti***

Raw Fury ● 10 EUR



Ponoči iz čudežnih portalov navalijo deformirani pošastki (desno), ki se hočejo po vsej sili dokopati tvoje krone. Če drugega nimaš, jim lahko daš cekine.

REGENCY SOLITAIRE

Pasjansa je tista 'samotarska duhamornost za babice', ki je slovela za časa Windows 3.1. Nato je ta stara igra s kartami pri videoigralcih nekoliko utonila v pozabo, vendar ni izginila. V mobilnih štacunah in uradni okenski trgovini je kup inačic, tale posebna pa je dospela na Steam.

Postavljeni smo na začetek 19. stoletja, med vladavino angleškega kralja Jurija III. Naša meščanska gospica Bella se želi dobro omožiti, zato se udeležuje plesov, šarmira bogataše in odganja dolgočasnega snubca. Romantična, zasanjana zgodbica sicer ima zasuke, vendar so nepretresljivi in vse skupaj je precej omledno. Predstavljena je v obliki teksta ob stripovskih sličicah, ki se menjavajo na naslikanih, statičnih ozadjih. To so hkrati lokacije, naj gre za cvetoče vrtove ali stroge meščanske hiše. Na slehernem kraju je treba opraviti niz kvartopirskih nalog, da se preseliš na naslednjega.



V tovrstne zaslone s harfami, čembali in kartami strmiš neprenehoma. Ko imaš na kupčku šestico, lahko odstraniš sedmico ali petico. In tako skozi vso igro.

Medtem ko ima zaresna pasjansa obilo izvedenk, se Regency Solitaire osredotoča na eno samo. Karte so urejene v zmerom bolj umetelne vzorce in na tebi je, da odstraniš vse do zadnje. Proč pošlješ tisto, ki je po vrednosti tik nad ali pod karto na vrhu kupčka. Časovne omejitve ni, tako da lahko med spremljavo dobre inštrumentalne glasbe v ekran bolščiš do onemoglosti. Ob težavah lahko uporabiš pomoči, kot je odstrelitev nezaželene karte. Vendar traja, da se specialka znova napolni, zato jih ne moreš spamati. Bolje kot opraviš, več zvezdic in denarcev dobiš, kar porabiš za opremljanje Bellinega doma s predmeti. Le-ti nudijo tudi bonuse pri reševanju ugank.

No, 'uganke' je premočan izraz, saj so situacije naključne. Po eni strani je igranje zaradi tega vedno sveže, po drugi pa se začne kljub preprekicam, kot so ključavnice na kartah, hitro ponavljati. In se ne neha, saj ima posamična lokacija po deset duhamorno sličnih zank. Nenehno iskanje višje in nižje karte pa tudi ni prav intelektualno stimulativno, dočim drugih variant ni, zato ne pričakuj kakšnih klondikov ali spominov iz starih Oken. Zato sem se Regency Solitaira kmalu naveličal in menim, da bi se ga tudi ti. ***Sneti***

Grey Alien Games ● 10 EUR

DROPSY

Dobrodušnemu klovnu grozljivega videza Dropsyu življenje ni postlalo s špricajočimi rožicami. V požaru mu umre mati, k vragu gre družinski biznis in za nameček ga sumijo požigalništva. Cirkusant se zato spravi k spreobračanju hejterjev, kar je obenem cilj te nenavadne retro pustolovščine. Bendu omogoči koncert, kralju smetišča skuha juho in glasbenemu navdušencu prinese vinilko. Ker ne šteka besed, se pogovori odvijajo s piktogrami, s čimer se igra loči od besedilno naphanih vrstnic. Podobici nog in nagrobnika mu denimo velita, naj obišče britof. Ta način zahteva nekaj ugibanja, kajti vse asociacije niso na prvo žogo, pikslasta grafika pa jasnosti ne koristi. Hoče sogovornik sendvič, twinkie ali zdravilo?



Risankasta podoba daje vtis preprostosti, a špil ni sprehod po parku. Zaradi številnih lokacij je Dropsy izziv za spomin, nenavadna komunikacija pa za logiko.

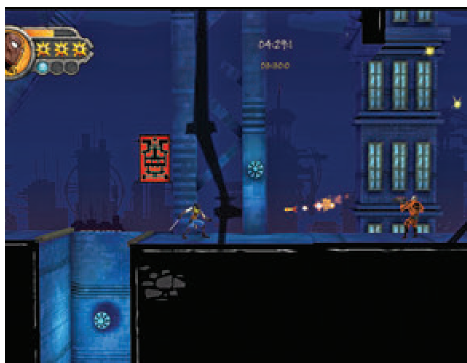
Klovn do neke mere svobodno odkriva slikovit otok, pomagajo pa mu kuža, miška in ptiček. Glodalec se na primer skozi jašek splazi v stavbo in odpre vrata ostalim članom druščine. Poudarek je na nelinearnem dobrodeljenju in raziskovanju, ki nas skupaj z bizarnimi, a prepričljivimi prebivalci pelje skozi odštekano zgodbo z odsekanim koncem. Posebnost je Dropsyevo objemanje z otočani, kar deluje kot akcija za reševanje problemov in nagrada ob izpolnjenem kvestu. Zaradi tega igro označujejo kot 'hugventure', vendar bi bila lahko inovacija bolje izkoriščena. Dodatno in večinoma dobrodošlo kompliciranje prineseta menjavanje dneva in noči, ki vplivata na lokacije in početje prebivalcev. Vživetju v nepozabni svet pa svoje doda tudi izvrstna muzika, ki se poigrava z več zvrstmi.

Šesturna dogodivščina je zanimiv poskus evolucije dokaj zacementiranega žanra, iz katere objema se kljub nekaterim nedodelanostim izvijemo s težkim srcem. Za nizko ceno je nakup 'pokaži in klikni objemolovščine' fer kupčija. Želiš komedijo, dramo in triler? Dropsy je tvoj diler. ***Fetalouda***

Devolver Digital ● 6 EUR



Dele prizorišč lahko približamo, da se nam razkrijejo pomembni detajli. Pokopališče je med pogosteje obiskanimi kraji, klovn pa se preizkusi tudi kot grobar.

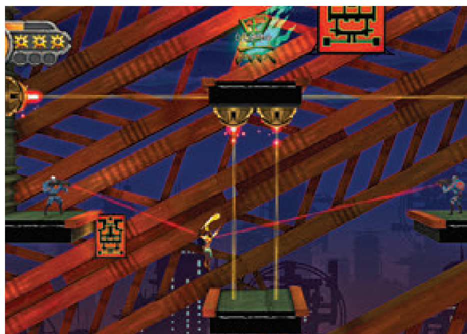


Senčno rezilo je klasična ploščadna arkada. Tek, skok in občasno izmenjevanje groženj s slabimi fanti. Ki jih nato podkrepiš z razparanimi trebuhi.

SHADOW BLADE: RELOAD

Reload je PC-verzija desnopomikalniške ploščadne arkade za iOS. Koncept se ni prav dosti spremenil. Kot na ipadu tudi tu v pogledu od strani opletaš s kusarigamo (koso na verigi), mečeš šurikene in s katano razkosavaš zapletene formacije japonskih bojevnikov v majhnih izzivih. Pridobitev napram mobiliji pa je štorijalni način. Igra skozi lične striparske sekvence podaja zgodbo mladca Kura, ki so mu barabe ugrabile tovariša. Kulisi klišejske pripovedi ustreza dizajn stopenj. Ta je spočetka fino stiliziran, od klasičnih pagod do skorajda steampunkastih mestnih četrti, a proti koncu žal spolzi v nenavdahnjene križance med začetnimi vrstami okolice.
Tako se z bojevnikom poganjaš čez risankast 2D, se izogibaš špicam, laserjem in ostalim pastem ter plejadi različnih soldatov delaš nove telesne odprtine. Nevarnosti vseskozi napredujejo in čez fevdalno Japonsko te slejkoprej začno loviti sledilne rakete. Ti pa intuitivno odskakuješ, saj je smrtna vsaka praska. Risankaste antagoniste mlatiš brez predaha in igra je v primerjavi z bolj tuhtanja potrebnimi sestrami, recimo Mark of the Ninja, tempirana bomba. Žal pa zaradi tega neprestani razčefuk sčasoma izgubi začetno tarantinovsko milino. Kljub poetično tekočemu drsenju skozi sobane občutiš intelektualno neizzvanost, saj ni ne ugank ne potrebe po premisleku. Umetna inteligenca ne pozna naprednih prijemov in nasprotnike porajtaš že ob prvem srečanju. Šefovski dvoboji z uvedbo teleporta, elektrike in podobnih potez v dvoboj vnesejo kanec svežine. A žal ne dovolj.
Ko zaključiš z lokacijo, se lahko na njej preizkusiš v trdojedrnem načinu, kjer so pasovi tvojih nasprotnikov bolj črni in stopnje zaguljeno dizajnirane. Glede na siceršnjo nizko težavnost igre je to krvavo potrebno. Za nameček je dodan urejevalnik, ki omogoča stvarjenje lastnih stopenj, kar je fino za preizkušanja s kolegi. Vseeno pa nekaj uric vsebine in dodatnih cukrov ne odtehta zahtevanih petnajst evrov, če nisi hud navdušenec nad skakanjem in klanjem. ***Trier***

Deadmage ● 15 EUR



Zgodba ni literarni presežek, a njen avdiovizualni del trga gate. Ko igri nekje na polovici zmanjka novosti na področju mehanike, te bo gnala naprej.

BULB BOY

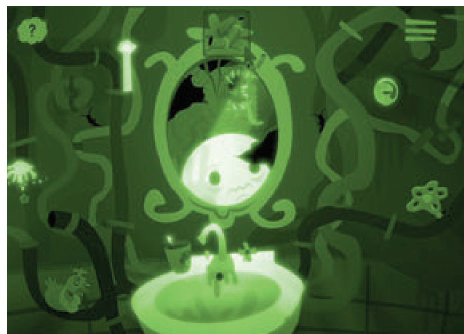
Če spregledaš, da ima namesto glave žarnico, je Lučko običajen deček. Rad se igra s figuricami He-Mana, pod posteljo ima game boy in hodi na ribarjenje v družbi dedka ter letečega psa. Dokler ju ne ugrabijo pošasti, ki so sredi noči preplavile dom – tedaj se znajde v tipski 2D-avanturi. Takšni z lahkotnimi orehi, uporabljanjem predmetov ter občasno miniigro. Predvsem pa z okoljem, naphanim z odbitimi idejami, kjer ne boš pogrešal pogovarjanja.



Najbolj lahkotni so svetli odseki, v katerih Lučko obišče pretekle spomine. Tule je učil leteti svoje ščene.

Med prebijanjem skozi bajto bo moral premagati odštekane monstrume, ki v enaki meri črpajo iz Kafke in South Parka. Tedaj se narežiš ob reakcijah fantka – ko ga prestrašijo, trepeče, in ko jih prelisiči, se tako demonsko zaheheta, da se mu moraš pridružiti. Vsako srečanje je nezapletena uganka, ki pa je vedno domiselna. Stikanje po čudaškem zelenem svetu nasploh vleče. Zavoljo pregledne, stilizirane podobe itak ni moč zgrešiti vročih točk, niti ni težav z vmesnikom. Če se kljub maloštevilnim predmetom v malhi kdaj zatakne, se zasanja in v oblačku se mu pokaže namig. Logično je, da je treba za torto zmešati moko in črve ter z njo v peč zvabiti brezglavega purana zlobe. Ter pred tem prerazporediti kramo v predalu, da hrošč najde pot do pasti, nakar postane futer za pajkovca. Kadar pa gre vse skupaj po zlu in se fantič raztrešči na posebej izprijen način, se vseeno muzaš, čeprav veš, da boš moral tretjič ponavljati od samodejno shranjenega položaja. Še posebno kul so delčki, kjer Lučko izgubi glavo – žarnico namreč ponekod odvije, nakar se kotali ali se privijači na novo telo in se po platformersko umika preprekam ali pleza po stropu.
Bulb Boy je razgiban, domiseln in vzdušen ter istočasno prisrčen, srhljiv, bizaren in smešen. Le glede na grižljajčkasto dolžino je cena 10 evrov previsoka. Škoda, da je bila kampanja za večji špil na Kickstarterju neuspešna, kajti po dveh uricah sem si želel le tega, da pustolovščine še ne bi bilo konec. ***Kavbojc***

Bulbware ● 10 EUR



Tole je prizor s srečanja z eno bolj odbitih gnusob. Če se ti preveč približa, je veselja konec. Zato moraš karseda urno spedenati vodovodno napeljavo.

PUNCH CLUB

V temelju je Punch Club simulacija izgradnje boksarja, ki v ringu avtomatizirano garba na podlagi svojih in nasprotnikovih statistik. Motiv je docela zlajnan: junaku so očeta pokosili streli in krvni dolg kliče k poplačilu. A neizvirnost je namerna, saj se skuša štorija predvsem norčevati. Že ime cika na Klub golih pesti in preostanek v isti maniri parodira ninđa kornjače, Rockyja ter ostale tosortne filme.



Pot na vrh lestvice borcev poba pelje tudi do očetovega morilca. Pripravljalna faza dvoboja s svojo taktično globino vleče, škoda le, da so boji redki.

Izkušnja je nekakšen bojevniški odvrtek Simsov. Lik mora delati, spati in jesti, sicer postane nejevoljen in nesposoben za trening. Ta je vitalnega pomena, če hoče postati konkurenčen najboljšim borcem v ligi, saj s skrbno zasnovano rutino v fitnesu nabija izkušenjske točke Izmed treh bojevniških karakteristik. Lahko stavi na moč in nasprotnika položi s par udarci ali pa okoli njega brzinsko poplesuje in čaka, da se utrudi. Ako kani uspeti, deklica za vse biti ne sme. Taktični hakeljc pa se skriva tudi v izbiri udarcev, ki jih bo uporabil v ringu. Število slednjih je omejeno in preučitev nasprotnikovih ter pretkana izbira lastnih sta bistvo bojevniškega dela.



Življenje zunaj ringa je spočetka zabavno, vendar pritok nove vsebine prekmalu usahne. Morali bi dodati več nalog in likov, pa bi bil občutek mnogo boljši.

Ideja realističnega lovljenja ravnotežja med službo in boksarsko strastjo ni slaba. Vandranje po mestu je spočetka nagrajujoče: akapunturist v kitajski četrti protagonistu poceli poškodbe, trener ga napita, ko je lačen. Težava nastane po nekaj urah, saj postanejo razmiki med zgodbenimi vložki predolgi. Fanté odkrije okoli deset različnih lokacij, a ker vse razišče že zgodaj, ga kmalu čaka farmvillovska tlaka. Šefi postajajo težji je treba izpiljenju osrednje lastnosti nameniti utrujajoče veliko časa. Igra sicer postreže z zabavnimi prebliski. Junak lahko zapeca Adrian (referenca na Rockyjevo ženo), ki bo težila, kako mu boks pomeni več kot ona. Ali pa se dopingira za ceno zabavnih halucinacij. Vendar tovrstne domislice utonejo v več kot deseturnem duhamornem fitnesiranju. ***Trier***

Lazybear Games ● 10 EUR



SKOZI LOVKE IN LASERSTRELE

Njega dni so bile vesoljske strelske arkade pretežno omejene na avtomate in konzole, računalnik pa jih je ugledal na vsake kvatre enkrat. Toda časi so se spremenili in pece je deležen nove zore shoot 'em upov. Sneti dopusti, da ga oblije žarka luč iz vsemirja.

Avgusta 2011 smo priobčili velik članek o arkadnih vesoljskih streljankah – shoot 'em upih, STGjih (shooting game) ali po domače šuterjih. Torej tistih igrah, kjer v pogledu od zgoraj ali od strani s samotnim letečnežem nažigaš po napadalcih iz vesolja. Na Joker.si ga najdeš pod številko 9074. V njem smo popisali zgodovino te starodavne zvrsti, od Space Invaderjev prek Defenderja in Space Harrierja do Gradiusa in Batsuguna, ter navedli njene številne izvedenke. Med njimi najbolj slovi bullet hell ali *danmaku*, kjer se na ekranu izrisujejo nevihte izstrelkov, ti pa po najboljših močeh ugotavljaš vzorce in filigransko precizno krmiliš med njimi. Na kraju smo ugotovili, da so šuterji neinovativni, vendar s preigravanjem enakih osnovnih 'tonov' ustvarjajo sveže 'melodije'. Drugače rečeno, njihove zapovedi ostajajo zakoličene, toda načini, na katere jih predstavljajo, so venomer drugačni.



Čeprav je bilo moč šuterje igrati na zgodnjih konzolah in računalnikih, so bili tisto pravo avtomati. Le veliko žetonov si nucal. Tole je Konamijev Scramble iz leta 1981, prva z leve proti desni vesoljščina.

NOVI DOM

Vse to je še zmerom res, spremenilo pa se je nekaj važnega. Tedaj smo zapisali: *"Pucačine še vedno streljajo. Cele kupe jih je na konzolnih spletnih servisih PSN, XBLA in Virtual Console. Na peceju pa je tu emulator MAME, v katerem teče množica odličnih naslovov za platformo, ki je vse skupaj začela – avtomate."* Pozornosti je vredna tale zadnja ugotovitev, ki ni več povsem aktualna. Emulatorji so sicer še zmerom odlična izbira za slehernika, ki čisla žanr. Pognati R-Type s ciganskih mašin iz lunaparkov, dreamcastov Mars Matrix, mega drivov Thunder Force IV, SNESov Axelay ali playstationov Einhänder ostaja sublimna izkušnja. Toda zdaj, štiri leta kasneje, so se po zaslugi digitalne distribucije na računalniku razpasli novejši šutemapi, za poganjanje katerih se ni treba zatekati h gverilskim metodam. Kupiš ali celo brezplačno dolpotegneš, poženeš, dela. Ob tem je zaradi dokajšnje igralne preprostosti je tipkovnica povsem zadovoljiv pripomoček, dasi je občutek seveda najboljši z arkadno palico. Med njima je klasični joypad.

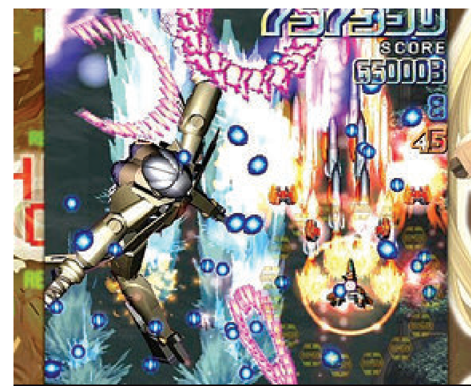


Najslavnejši klasični STG je R-Type. Izvirna inačica je leta 1987 stekla na avtomatu, nakar so se konverzije priplazile vsepovsod. Tudi na sodobne fone.

Splošni nabor se mora resda dopolniti. Kje so Psyvariar, Deathsmiles in rRootage, pa DoDonPachi, Galshell, Battle Garegga, Radiant Silvergun? Kot bi med prvoosebnimi streljankami manjkali Dark Forces, Bioshock in Call of Duty. Toda po drugi strani marsikaj je – doomi, half-lifi in battlefieldi STG-jevskega področja. PC je prek Steama in drugih distribucijskih platform deležen tako izvirnega materiala kot predelav s konzol in mobilij, ki so bile navala vesoljad deležne pred kakim letom ali dvema. Pravzaprav bi lahko rekli, da je postal nov dom številnih, predvsem daljnjevzhodnih razvijalcev, ki k žanru itak prispevajo levji delež. Pisker so pristavili tako večji založniki, kot so Degica, Cave in Treasure, kot mali, 'doujin' avtorji. Tako imamo japonske klasike, kot sta Ikaruga in Mushihimesama, in zanimive kitajske neodvisnice, kot je Revolver360 Re:Actor. Plus niz dobrih zahodnih poskusov, kot so Luftrausers, Jets'n'Guns in Velocity. Mešata se moderna estetika v Astebreedu in starodavni igralno-grafični vplivi v Gundemoniumu, Eschatosu ter XIIZealu. Dejansko je šuterjev zgolj na Steamu toliko, da imaš z njimi za več let posla. Kaj šele, če se lotiš serije Toho Project, kjer se je v kakih štirinajstih letih nabralo več deset neodvisnih šuterjev samotnega Japonca, ki ga skupnost besno ava.



Revolver360 je čislana kitajska neodvisnica, ki je pred kratkim prispela na Steam. Kleč je v polnokrožnem sukanju neonske okolice, s čimer se je moč izmikati nevarnostim. Poskusi, poceni je.



Številni maherji danmakujev (bullet hellov) na prvo mesto postavljajo izdelke firme Cave, med njimi pa naslov DoDonPachi DaiOuJou. Žal ta še zmerom domuje le na PS2 in iOSu.

Ampak to so precej obskurni izdelki, ki pretežno niso v kakovostni in udarni špici žanra na peceju. Vanjo pak sodi četverica polnokrvnih, plačljivih, izpostavitve vrednih naslovov, ki so dospeli na Windows. Če si ljubitelj šuterjev, ti torej ni treba več v štacuno po PS2 ali PS3 oziroma celo japonski xbox 360, kjer je pred leti izšel niz sladokusnih primerkov. Potrebuješ le računalnik, ki mu zaradi ne pretirano moderne grafike ni treba biti najsodobnejši. Če se s shoot 'em upi še nisi spoznal oziroma si jih opustil v pradavnini s kakim 1942 in Raptorjem, pa je zdaj idealen čas, da jim (znova) daš priložnost.





Dariusburst Chronicle Saviours

Nič čudnega ni, če si ob besedi 'Darius' našpičil ušesa, saj gre za slavno dvorazsežno serijo, ki je plavala po pražupci z Gradiusom in ostalimi dinozavri. Od druščine se loči po edinstvenem vesoljsko-podvodnem univerzumu, kjer se skozi medzvezdno praznino Zemlji približujejo hlapci tujerodnega morskega imperija. To botruje streljanju tako kovinskih kot čudaških kvazioceanskih nasprotnikov, kot so hobotničaste bojne ladje in napadalni raki, cepljeni z letalonosilkami. Globokomorska riba z lučko pred sabo, ki te v G-Dariusu useka z laserjem, je legendarna! Ob tem napredovanje v Dariusih ni premočrtno, kajti pot se je vejila že v izvirniku. In za posladek je bil že prvi avtomat leta 1986 v deluks inačici opremljen s tremi zasloni, pred katere si se pravomoško usedel in igral neprimerljivo drugače kot kak plebejski Phoenix.
Kaj bi tedanji navdušenec šele dejal na njegovega daljnega naslednika iz leta 2010, Another Chronicle, ki je prava pošast od mašine? Kabinet s klopjo vsebuje dva 32-palčna širokozaslonska monitorja, ki skupaj prispevata bistveno večje vidno polje od običajnega. Tudi zato je moč svojo tradicionalno ladjico Silver Hawk obrniti, da strelja nazaj. Sesti v tak avtomat je privilegij, saj ga najdeš le na Japonskem in na redkih ameriških lokacijah. A zato si ni treba v žile brizgati morske vode, kajti za PS4, vito in PC je izšel dober nadomestek – popiljena domača inačica Chronicle Saviours.
Cena 46 evrov na PCju in še več na konzoli, ob čemer je pri nas na razpolago le pretočna verzija, se zdi ob budžetnih stroških za konkurenco noro visoka. Vendar ima Saviours kaj pokazati, saj se še zdaleč ne zanaša na tipsko ponavljanje nivojev za točkovni rekord. Pravzaprav gre za celostno kompilacijo pristopov k avtomatu Another Chronicle, ki ga oponaša način AC. Tu se na koncih misij, po običajnem napredovanju skozi trume navadnih sovragov in šefov, odločiš, ali boš nadaljeval po lažji ali težji poti. Za tiste, ki so jim slednje prelahke, je tu EX-varianta, kjer se Dariusburst spogleda z bullet hellom. Tretja opcija, 'event mode', je žal zaklenjena in ni jasno, ali jo bodo kdaj odprli; na avtomatu gre za misije, ki so jih avtorji dodajali naknadno. Zato pa je tu modus chronicle, ki vsebuje tri tisoč kratkih nalog, mnogokrat s posebnimi pogoji, kot so 'samo za tri igralce' in 'le to in to orožje'. Ne odklepaš jih le sam, marveč v povezavi s tistimi člani svetovne skupnosti, ki sedijo za istim izmed 64 navideznih kabinetov kot ti. Hudo.
Tehnična posebnost modusa AC je ta, da teče v raztegnjeni sliki z razmerjem stranic 32 : 9. Dobra plat tega pristopa je, da sta kakor na avtomatu podprta dva monitorja, na katerih je izkušnja epska. Slaba pa, da si na običajnem ekranu deležen velikih črnih robov. Teh se znebiš šele v načinu CS, ki je videzno prilagojen vsakdanjim prikazovalnikom. A tudi ta ima igralne posebnosti, saj sproti odklepaš misije, ki so drugačne od tistih v AC event modu, srečaš posebne šefe in prilagajaš ladjico.
Igri sicer ne velja zgolj peti hvale. Grafika je precej osnovna, včasih celo grda, kar velja zlasti za pusta ozadja. Nabor običajnih sovražnikov pa je nekam ozek, kar kljub remiksanju sčasoma vodi k občutku ponavljanja. Škoda tudi, da adrenalinsko sodelovalno večigralstvo za do štiri udeležence ni omogočeno po spletu. A temu navzlic je to špil, ki je zmerom znova sposoben presenetiti in navdušiti. Naj bo z nikdar prej videnim glavarjem ali izredno zvočno podlago, ki združuje elektronske melodije, žensko petje in zvoke z dna Pacifika. Oziroma z globino, katere del je raba laserskega udara – bodisi v mogočnem snopu, bodisi precizno, kar traja dlje in pri čemer se neranljivo ustje loči od ladjice, kar spomni na R-Typov privesek 'force'. Naj bo AC ali CS, Dariusburst te je sposoben k računalniku prikovati za nepojmljivo količino ur. Ne le zaradi bogate vsebine, med katero je najti obširno zgodbo v pretežno tekstovni obliki, marveč zaradi tega, ker so špil naredili maherji. Sovražni valovi so izdelani s posluhom, dočim so poglavarji koncem nivojev mojstrovine. Poleg tega, da so raznoliki in oceansko navdihnjeni, od metalne ribe do skatov in školjčadi, te znajo novih igranjih naskočiti s svežimi vzorci. Drag, vendar dragocen, to je Dariusburst. **85**

Degica za PC, PS4 in vito; 46 EUR

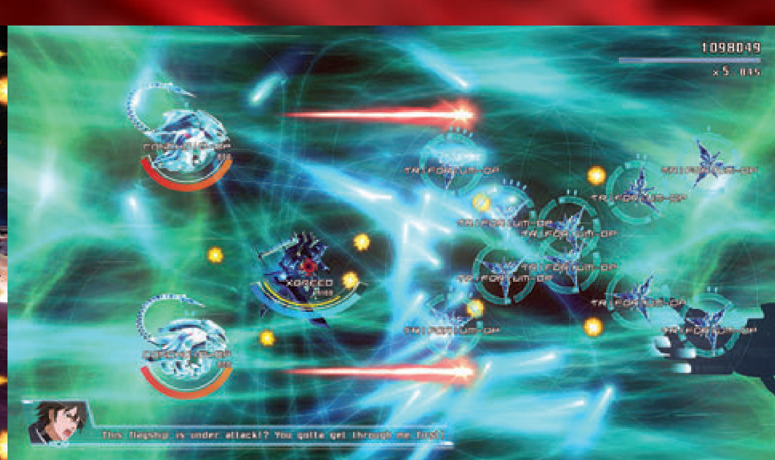
Raiden IV Overkill

Nedolgo tega je Raiden IV za konzolo stal polno ceno, pa so ga žanrski navdušenci vseeno kupovali. Zdaj ga za PC dobiš za manjši del te cene, ki jo upraviči. Gre za soliden top-down šuter, ki sicer ne sodi v vrh zvrsti. Postreže pa z bombastično akcijo in nekaj posebnostmi.
Mednje žal ne sodita dokaj staromodna podoba, ki je zgolj zadostna, in zvočna podlaga, ki se ne zapiše v spomin kakor umetniška Dariusburstova in kakofonična Cloverjeva. Ko frčiš nad oporišči, morjem, kanjoni in ladjedelnicami, nisi ravno odpihnjen. Šefi, ki se naslanjajo na arhetip orjaškega tanka in letala, so takisto zgolj v redu. Nadalje bo razočaran tisti, ki pričakuje orenk bullet hell v Cavovem slogu – krogle sicer letijo vsepovprek, a ne tako srdito in množično. Raiden IV namesto tega stavi na bolj metodičen pristop k akciji z več poudarka na pravilni rabi orožij in piflanju dogodkov.
Pobrane nadgradnje konkretno vplivajo na to, kako tvoje lovsko letalo ali, smeh, vilinsko dekletce klati futuristično-fantazijski vojaški hardver. Če imaš v malhi značilni plazemski snop, boš moral uporabiti drugačen pristop, kot če nažigaš v snopu ali izstreljuješ laserska kopja. K taktiki svoje doprinesejo podorožja, kot so sledilne rakete in bombe. Če zamahneš z roko in greš v dogajanje v smislu 'lako ćemo', je to izvrsten recept, da te zbrišejo, in to celo na stopnji easy (na very easy te nič ne strelja :)). Kaj šele na višjih, ki znajo biti prav brutalne. Na žalost tudi zaradi občasne slabe preglednosti, ko se sovražni izstrelki stopijo z ozadjem in tvojim rešetanjem. Crimzon Clover nima nikdar te težave.
V takih primerih je najbolje, da vpokličeš kamerada, ampak zgolj lokalno in ne po spletu. Ali pa, da se špilu orenk posvetiš, kajti le tako boš od njega nekaj imel. Šele tedaj boš začel ceniti številne variacije osnovnega igranja, na primer imenski 'overkill', ki daje dodatne točke za uničevanje lupin že sesutih nasprotnikov, in ločeni način 'world ranking' z zakoličenimi pogoji in internetnimi lestvicami. **76**

H2 Interactive za PC in PS3; 15 EUR









ASTEBREED

Medtem ko so Crimzon Clover, Raiden IV in Dariusburst po temeljih ali duhu avtomatne igre, so Astebreed japanski neodvisneži Edelweiss že v osnovi naredili za računalnik. Zaradi tega je izvedba nekoliko bolj sproščena.

Navdih so našli pri bullet hellih, zato je tvoj leteči mech nenehno pod pritiskom izstrelkov, ladjic, medšefov in glavnih šefov. Toda pogled ni pripet na zgornjega ali stranskega, marveč s sprotnim obračanjem kamere rade volje prehaja med njima ter za dobro mero še odzadnjim. Prav tako vic ni toliko v vijuganju med plohami bleščic kot v vnaprejšnjem odstranjevanju, preden te sploh dosežejo. V ta namen jih zna robotska obleka, v kateri je tvoj junak, masovno jemati na muho in jih odstranjevati z ducatom raket naenkrat. A ko se znebiš enega vala, že pride drugi, tretji, četrti ... Zato je treba poseči še po osredotočenem plasiranju raket, ki za dober lock-on terja čas, šviganju naokoli, udarjanju z mečem in običajnem streljanju. Še dobro, da je mech izdatno gibčen.

Grafika je farbovita in poligonska, podložena s koši svetlobnih in okoljskih učinkov, od vodnega prša, ko frčiš nad morjem, prek veleeksplozij do vesoljskih meglic. S površja svetov se zavihtiš v črnino, kjer te pričakajo križarke, in se nato boriš v orbiti ter nad razdrapanimi postapokaliptičnimi mesti. Vendar je razturaški kaos na zaslonu tak, da nemalokrat težko razločiš, kje sploh si. Kaj šele, da bi spremljal nenavadno obsežno zgodbo, ki jo zvečine sporočajo tekst in govor med bitkami. Po pravici povem, da še zdaj ne vem natanko, za kaj je šlo, so pa v njej tragične osebne izgube in animejski liki, zapleteni v vsemirske bitke med zemeljsko federacijo ter alienskimi napadalci.

Astebreed ni prav dolg, saj šest nivojev zadostuje kvečjemu za uro. Ampak kot je žanru v navadi, je kleč v preigravanju za točke in pod drugačnimi pogoji. Žal teh primanjkuje in jih ni toliko kot v Raidenu IV. Izbereš lahko le težavnost in se udejstvuješ v score attacku s svetovnimi lestvicami. Zgodba tega ne more povsem nadomestiti in nasploh je igra precej lahka, saj se ščit avtomatično polni. Je pa res, da pri nabiranju točk v ospredje stopi taktično igranje, ki zajema rabo meča zgolj za ključne sovražnike, da si ne resetiraš množitelja. **79**

AGM Playism za PC in PS4; 15 EUR

CRIMZON CLOVER WORLD IGNITION

Za otroke gre! Aja ne, to je bilo na referendumu. Za točke gre! Rekordi so namreč poanta tega udarnega bullet hell šuterja, ki ga je ustvaril en sam Japonec. Tak, ki ne le, da ceni vrhunske strelske igre proslavljenega razvijalca Cave (DoDonPachi, Mushihimesama), temveč jih mojstruje. Na njihovi podlagi je ustvaril več kot dober poklon Crimzon Clover.

V tipskem pogledu od zgoraj se znajdemo v čudaški futuristični dimenziji, kjer so alieni zasedli obalna mesta, si prisvojili vojsko, se zalezli v rudnike in osvojili neonsko metropolo. Če je to Tokio ali Šanghaj, ni pomembno. Nima veze, važno je, da pred tabo nastajajo armade talnih in zračnih sil, ki te tuširajo z izstrelki. Zadostuje en sam zadetek v malo, a občutljivo jedro plovilca, da se posloviš od življenja, kajti črte z energijo ni. Vendar ladja ni od muh, saj je nadpovprečno oborožena. Streli iz topov prekrijejo pol zaslona, še bolj efektivne pa so rakete, ki s tiščanjem gumba jemljejo na muho veliko število tarč. Da je mera polna, sproti nabiraš silo za izvedbo bombnega napada in levitev v časovno omejeno orodje smrti. To je pomembno pri pisanem naboru šefov, kot sta rudniški robot in titanska mamaladja.

Čar Crimzon Cloverja je v stalnem, epskem uničenju ... v nepopustljivem ritmu, ki ne dopušča počitka ... v hipnotičnem poplesavanju med baražami sovražnega ognja ... in v guljenju enih in istih nivojev do perfekcije. Čeprav igra kot celota ni ne izvirna ne posebej navdihnjena ter jo je moč dati skozi v pol ure, je poanta ravno v vnovičnem in vnovičnem in vnovičnem preigravanju. Šele s tem doumeš, da so omenjene zavese metkov udejanjene z eleganco, na katero redko naletimo izven Cavovih izdelkov. Nasploh je vse narejeno s posluhom, naj gre za počasnejše in s tem preciznejše gibanje med ciljanjem z raketami ali za zaporedne prihode minišefov, ki jim sledi bombastični nastop glavarja. Del pozitivnega vtisa so tudi lokalno sodelovanje s soigralcem in lepo razdelane težavnosti. Te obsegajo tako začetniški kot mojstrski nivo, internetno beležijo rezultate za vsakega posebej in omogočajo vadbo. Vedi le, da 'začetniški' pomeni 'precej težek' in da je to igra, ki terja zagnanost in je že v osnovi namenjena predanim gamerjem.

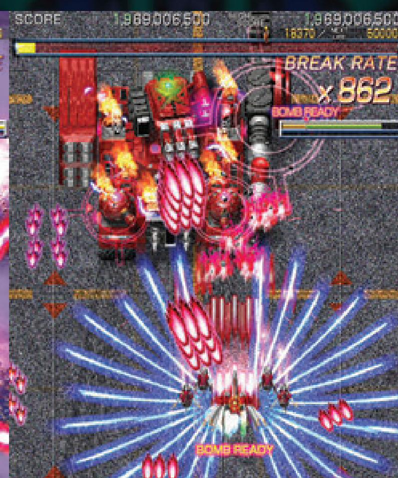
Naposled dosti pove, da je med predanimi orientalskimi ljubitelji STGjev, za katere Ikaruga recimo ni pravi šuter, Crimzon Clover čislana titula in v njej nadvse radi postavljajo rekorde. Jasno. Zanje gre. **84**

Degica za PC; 10 EUR









Tisti Grdi Rakozmaj



Četrtega februarja je bil dan boja proti raku. Malo prej pa je izšla 'igra' That Dragon, Cancer, ki nas pripusti v spomine staršev obolelega petletnika. Snetiju je hudo.



S klikom Joela, ki je namenoma brez obraza, v objemu preproste stilizirane grafike pripraviš k temu, da se zazibije na konjiču v parku. Smeh odmevne v večnost.



Za občutja mame in tate izvemo tudi z branjem tekstovnih izsečkov, ki se kot duh pojavljajo na ravnih površinah. Tu družino spremljajo misli zdravnice.

Statistika je hladna kot nagrobnik. Vsako leto po svetu zabeležijo 14 milijonov novih primerov raka in 8 milijonov s tem povezanih smrti. Rak jih povzroči več kot tuberkuloza, malarija ter HIV skupaj in malodane vsak pozna koga, ki ga nenadzorovano deljenje celic razžira ali ga je razžrlo. Prizanešeno ni nikomur – rak je s svetovnega odra vzel Steva Jobsa, Lemmyja Kilmistra in Davida Bowieja, Slovence pa skušal oteti Aleksandra Mežka, Lojzeta Peterleta ter Maxa Modica. A še posebej hudo je, ko se z ostrimi klešči loti najbolj ranljivih, otrok. Pri njih ni pogost, a vseeno predstavlja tretji najpogostejši vzrok smrti mlajših od petnajst let.

V avtobiografskem izdelku That Dragon, Cancer pobliže spoznamo kalvarijo, skozi katero je šla ameriška družina Green. Oče Ryan in mama Amy sta za sina Joela pri enem letu starosti izvedela, da ima redko obliko možganskega tumorja. Zdravniki so mu dali le nekaj mesecev življenja, toda Joel je, čeprav se ni normalno razvijal, živel do petega leta. Namesto da bi izkušnjo zajela v film ali knjigo, sta jo Ryan in Amy z nekaj pomočniki iz garažne skupine Numinous Games prelila v interaktivno obliko. S pomočjo kickstarterskih sredstev je nastal reženj interaktivne fikcije za PC in ouyo, ki ga na Steamu tržijo za 15 evrov.

Čas privčevanja: nič

That Dragon, Cancer je težko oklicati za špil. V njem ne počneš drugega, kot da po zaslonu premikaš kurzor in klikaš po vročih točkah. Če ciljaš tla, se boš iz prve perspektive premaknil, če pociljaš kak objekt, pa se bo zgodilo tisto, kar so ustvarjalci predvideli. Potisnil boš dete na gugalnici, odprl vrata, osvetlil fotografijo na zidu, vzel v roke telefon in podobno. Le občasno boš, takisto z mišjo, opravil kratko arkadno sekvenco, kjer boš po zraku letečega otroka vodil skozi trnove oblake ali v avtomobilču dirkal med ordinacijami.

Najboljša primerjava so Telltalove interaktivne pustolovščine, kot sta Walking Dead in Game of Thrones, ter playstationov Beyond. Vendar z igralne plati v Dragonu ni ničesar udarnega: ne vejitev poti naprej, ne izbir v dialogih, ne rokovanja s pobranimi predmeti, ne reševanja ugank. Vse skupaj je narejeno tako, kot bi obračal strani v bukli ali gledal dokumentarec o žalostnem stanju družine, v kateri upanje ugaša z venečim otrokom. S tega klasičnega gledišča štirinajst interaktivnih vinjetic, ki skupaj dajo le nekaj ur nezahtevnega in samoumevnega početja, ne upraviči zahtevane vsote.

Čas premlevanja: dolg

A standardna kritika in pogled sta po mojem neupravičena. That Dragon, Cancer ne skuša ne zabavati, ne pridigati, ne iz denarnice iztisniti soldov na rovaš jadikovanja. Enostavno pravi: "Tako je bilo," in naniza zanimivo oblikovane spomine, ki se jih drži nejasna sanjavost. Nobena oseba nima definiranega obraza, še najmanj Joel, kot bi starša hotela reči: "Ne pomniva njega, marveč tisto, kar smo skupaj počeli in kar je zapustil." V regresirano otožnost zapadeš takoj v prvi vinjeti, ko je treba s preprostimi kliki metati kruh račkam v parku, izven slike pa se slišijo glasovi staršev in bratca, ki sprašuje, čemu Joel pri dveh letih še ne govori. Tedaj izkusiš zanimivo tehniko, ki se ohrani do konca: ko nekam pogledaš in se ozreš nazaj, se zamenja vsaj okolica, če ne objekti in ljudje ter celo ti kot opazovalec. Zdaj si ati, ki pestuje Joela, v katerega teče kemoterapevtski koktejl, po gibu miške pa mami.

Vrednost izdelka, če uporabim grobo trgovsko-kapitalistično besedo, je v tem, da se lahko na številnih prizoriščih zadržiš poljubno dolgo, prečesavaš okolico in razmišljaš. V pretresljivem prizoru vandraš po bolnišničnih hodnikih in klikaš po voščilnicah, na katerih so izpisane misli svojcev rakastih bolnikov, od starih do mladih. "Dragi ati, radi te imamo," in podobno. Ena voščilnica, eno življenje. Spet drugod iz oči štirih protagonistov, od staršev do zdravnikov, spremljaš predočenje Joelove diagnoze. Nakar se soba napolni z vodo in s pobičem na premcu se klikaje prebijaš skozi nevihto, dokler se ne izgubita v nalivu 'solza'. Smisel ni v golem preigranju in odložitvi, marveč v tem, da dobljeno naknadno melješ z mislimi in iz tega iztisneš lastni sok. "Jaz bi se odzval drugače." "Uboga družina." "Samo da se ne zgodi meni."

Čas spominov: neskončen

Prav zaradi interaktivnosti je That Dragon, Cancer še za stopnjo bolj učinkovit, kot bi bil sicer. Ko se na lastno pest prebijaš skozi otožne, a nikdar sladkobne memoare družine Green, jih izkusiš v vsej njihovi grenkobi in toplini. Ryan in Amy sta navzlic dvomom in strahu hrabra, požrtvovalna starša, ki imata Joela rada do zadnjega trenutka – in po njem. Je že res, da gre za igralno nenapredност, v kateri mnogi ne bodo našli smisla. To velja zlasti za mlajše oziroma tiste, ki nimajo otrok in ne razumejo, kako je, če se zanje bojiš. A deljenje tragedije z Greenoma je očiščujoče in terapevtsko. Pred rakom se ne gre skrivati, temveč se mu velja zazreti v zmajske oči in mu tako odvzeti njegov tajni vir moči – strah.

PREKLETSTVO JEZNEGA UMA

V globoko meditativnem stanju Aggressor spregovori o psihični nadlogi, ki je igralcem tekmovalnih nalinijskih iger vse bolj poznana. To je nadležna spirala razrvanosti ob neuspehu, v žargonu pokra znana kot 'tilt'.

Usedeš se zvečer židane volje pred računalo in poženeš Doto 2, da bi ob pivcu poownal kakega nooba. Iskalo soigralcev ti za štart v ekipo pripoji štiri Ruse, ki zaslon koj zabašejo z grabljicami. Ker si se kot vsak igralec Dote nalašč za take primere naučil cirilice, uspeš izluščiti, da so se pričeli zmerjati med seboj, ker se ne morejo zediniti glede herojev. V igri ni nič bolje in dvajset 'suka bljatov' pozneje izgubiš prvi match. Okej, smola. V naslednji partiji se sveže pečeno moštvo zorganizira. A po desetih minutah dva soigralca padeta z linije in vse skupaj gre spet v maloro. Okej, tudi to se zgodi. Nič hudega. Tretjo igro dobiš za nasprotnike klan Korejcev pod krinko, ki te tako grozljivo ugonobijo, da te je še pol ure sram. U redu, kaj vraga se danes dogaja?! Sem bil v prejšnjem življenju paznik v nacističnem taborišču, pa me je karma ravno zdaj pričela tepsti ali kaj?!

Demoraliziran in izživciran začneš delati napake, ki si jih sicer ne bi privoščil. Postaneš pretirano agresiven in pustiš se zvabiti v šolske pasti. Po še nekaj porazih, za katere si zdaj kriv tudi sam, si res besen. A vseeno začenjaš vedno nove igre, da bi vsaj eno zmagal in vrnil nasprotniku milo za drago, JEBENTI! A nič ne pomaga. Ura je pozna, ko poklapan in slabe volje končno zapreš Doto. Gremo raje kako partijo Hearthstona, tisto je lahkotnejša zadeva, rečeš. V prvi igri naletiš na priesta. AAARRRGHHHH!!! Tisto noč še dolgo časa ne zatisneš očesa in kuješ kruto maščevanje komurkoli že. Svet! Bo! Gorel! Niso nasilne videoigre tiste, ki delajo igralce nasilne. Za to so krive slabe ekipe, lag in frustrirajoča naključja.

MOŽGANSKA BLOKADA

Kdor redno igra priljubljene Mobe, kvartopirščine ali kakšno drugo ekipno igro z matchmakerjem, kot je World of Tanks, mu je opisana neprilika poznana. Tovrstno stanje živčnosti je naraven odziv na ponavljajoče se situacije, ki so izven tvojega nadzora. So pač del naključij. Gre za slabe soigralce, obupno dodeljene karte v Magic: The Gatheringu ali celo kaj zunanjega, kot je tehnična napaka. Take neprilike dojemaš kot skrajno nepoštene, saj nisi storil ničesar takega, s čimer bi si jih zaslužil. Nasprotno – včasih je tvoja igra spretnostno briljantna, pa jo kljub temu pokoplje serija takšnih nesmiselnosti. Zazdi se ti, da so se planeti tako poravnali, da vsi horoskopi napovedujejo pogibel in nesrečo. Posledica je, da si obupan in slab.

Najbolj običajni 'refleksni' odgovor na slabe izide zaradi dejavnikov izven tvojega nadzora je kljubovalna, vročekrvna igra napadalnejših potez. Z njimi se hočeš na silo zoperstaviti 'kozmični nepoštenosti' in dokazati, da tebe ne bo anben zajebaval, še najmanj meti kock. A ravno to je največja napaka, ki jo lahko storiš, saj s kljubovanjem na izid ne boš vplival nič bolj. Kvečjemu manj. Ihtavo odločanje botruje nepazljivosti in začetniškim napakam. Kar te še bolj potre in začne spiralo vse večjega množenja kiksov.



Samodejno iskalo soigralcev je postalo ključen del sodobnih večigralskih špilov, kot je War Thunder. Ne glede na to, po kakšnem ključu delujejo, je sestava in s tem kvaliteta tvojega moštva večinoma popolna loterija.

V igrah, ki imajo v svojem sistemu znatno mero nepredvidljivosti, je ta pojav že dolgo poznan. Na primer pri pokru, ki kot kvartopirska zadeva vsebuje dosti nepričakovanih situacij, na katere se mora pokeraš pravilno odzvati. Prav zato to ni le igra kart, marveč še bolj igra živcev in pravilnega branja nasprotnikov. Izgubljene partije so stvar statistike in treba jih je predvideti ter se nanje pripraviti. A kljub temu jih ni lepo izkusiti in celo boljšim profesionalcem negativne serije načnejo moralo.

Če podležejo spirali frustracij, nastopi zgoraj opisano stanje, ki so mu v pokeraškem žargonu nadeli ime 'tilt'. Izviralo naj bi iz starih fliperjev. Ko so njihovi igralci videli, da bo kroglica pobegnila med odbijači, so včasih skušali mizo nagniti. S tem so običajno sprožili vgrajeni sistem proti goljufanju, ki je zažmigal 'tilt' in zablokiral odbijače, s tem pa situacijo le še poslabšal. Enako kot psihični tilt.

ANTITILTOTIKI

Nad nastopom ubijalskih serij porazov nimaš kontrole – vsekakor pa jo imaš nad tem, kako se boš z njimi soočil! V pokru radi pravijo, da je meja med povprečnimi in dobrimi igralci ravno v tem, kako dobro znajo nevtralizirati tilt, ko se pojavi. Če se hočeš z nadlogo pravilno spopasti, je treba najprej natrenirati zaznavanje takšnega stanja. V ihtavosti se včasih namreč niti ne zaveš, da si že globoko v njegovem krempljastem objemu.

Najočitnejši simptomi so po vrsti: neznačilno agresivna igra, s katero se po nepotrebnem izpostavljaš; iskanje grešnega kozla za situacije, na katere nihče nima vpliva; apatičnost in izguba nadzora nad situacijo; in naposled serija porazov, ki sama zase še ni neposreden simptom, a je treba biti ob njej vselej pa-



Pokeraški turnirji so zasnovani tako, da kljub zvrhani meri nepredvidljivosti v sami igri običajno nagradijo najbolj spretne igralce. To se doseže z velikim številom partij, kar omeji vpliv grozno nesrečnih naključij.



Pri računalniških kvartopirščinah, kot so Hearthstone in digitalne inačice MTGja, bi morali takisto nanizati večje število iger, kakor pri pokru. Toda prvo svetovno prvenstvo v HSu so vseeno igrali na bore tri zmage.

zljiv, ker je dejavnik tveganja. Soigralca na tiltu je običajno najlaže prepoznati po jedki komunikaciji. Omenjeno iskanje grešnega kozla gre namreč lahko v vse smeri, tako proti soborcem, ki jih frustrirani kamerad s prav nelepimi besedami obtoži suxxanja, kot proti samemu sebi, pri čemer nastopi obupavanje.

Prvo, kar moraš storiti, ko zaznaš grozeče obrise takšnega nemira, je ITI STRAN OD RAČUNALNIKA. Vsaj za nekaj minut. S tem preprečiš, da bi spet stisnil knof Play. Možgani te namreč skušajo s kljubovanjem pripraviti do tega, da bi z vnovičnim igranjem čimprej fasal dozo hormonov sreče. To pa se kajpak zgodi le ob uspehu, za katerega je na tiltu z vsako minuto manj možnosti. Ne, treba je najti nadomestno zadovoljstvo izven igre. Za začetek spiti kozarec vode ali napraviti deset počepov. Oziroma odteči tri kroge okoli hiše, če je stanje napredovalo do odprte jeze in je treba spumpati ven nabrani adrenalin.

Ko si za silo pomirjen, sledi faza premišljene analize. Je bila moja igra v redu, ampak mi jo je zagodla kocka? Sem ga biksal po neumnosti? Če ne gre drugače, si je treba zavrteti replaye, ki so odlično sredstvo za to, da svoje poteze preudariš od zunaj. Ko se kri ohladi in analiza pokaže, da nisi delal bistvenih napak, se lahko vrneš v igro. V nasprotnem primeru je za tisti dan najbolje končati.

Na vsak način se je treba sprijazniti z dejstvom, da na silo nikoli ne bomo ničesar izboljšali, čeprav naš ego trdi nasprotno. Najuspešnejši igralci so tisti, ki v žaru največje borbe ohranijo trezno glavo in hladnokrvne reflekse. Če tega ni, je bolje ne igrati kot iti z glavo skozi zid. Neuspeh namreč povzroča slabo voljo, ki jo spričo večigralske narave špilov obvezno širiš na soigralce. Ti postanejo tarče zmerljivk, da so hepani, ker ne carryjajo tvoje zatiltane riti. Statistika junaka v Doti ali tanka v WoTu pa bo strmoglavila in samo žal ti bo. Brezveze.

ZGINI NA ZRAK

Pojav je v mnogočem odraz dejstva, da je v današnjih multiplayerskih naslovih več naključnosti kot nekoč. Pomisli. V Quaku in Starcraftu so (bile) stvari eksaktnejše in tvoja odgovornost večja. Danes imaš najprej naključne soigralce, potem naključne mete kocke pri škodi v mmorpgjih in tankih in tako naprej. To je treba vzeti v zakup in se hočeš nočeš pripraviti na zaporedja slabih nepredvidljivosti, ki jih slejkoprej faše vsakdo! Ne le to. Kot sem pred meseci že pisal v kolumni o World of Tanks, se nekateri studiji celo zanašajo na to in okoli tega zgradijo ves špil! Brez heca; pri Wargamingu so jasno in glasno priznali, da je, citiram: “Matchmaker v World of Tanks nalašč napravljen tako, da ima igralec serije porazov, ker so raziskave pokazale, da tako več igra.” !!! To je ravno to, o čemer pišem. V World of Tanks je tilt vzvod za to, da ljudje igrajo več, kot bi sicer.

Noben špil za kratkočasenje ni vreden tega, da bi zaradi njega izgubljal živce, si višal krvni tlak in naključne ljudi zmerjal z opicami. Pika. Ko igra postane tako resna reč, da ob njej popizdevaš do onemoglosti, se moraš resno vprašati, zakaj v resnici igraš in če je morda ne jemlješ kanček preresno. Če to počneš zgolj za kratkočasje, bejž raje na bicikl. Če pa si hardcore pro ... no, tedaj pazi, da ne boš pristal na dopingu. Ne šalim se. V tujini profesionalni igralci že jemljejo ritalin, adderall in slične zvarke proti motnjam pozornosti, ki jih naredijo bolj osredotočene ter manj dovzetne za živčni nemir. O tem pa kdaj drugič.



Ko sem sam gor rasel, nismo nič računali 'procov' in 'critov' ter bentili nad matchmakerjem. Zakurblali smo Quake ali Unreal Tournament in če si falil z railgunom, si zato, ker si bil nub. Prisežem, da je bilo tečnobe manj.

Zdaj, ko se je Lenovo zavihtel na prvo mesto med proizvajalci osebnih računalnikov na svetu, se je lotil drugega najvažnejšega cilja v kozmosu: opreme za igralce. Aggressor se s pritiklinami loti njihove gamerske linije Y.

RDEČI IPSILON



Od predlanskega leta je kitajski velikan Lenovo s petino tržnega deleža največji igralec na področju PCjev. In za tako ime se ne spodobi, da ne bi ponujalo izdelkov za tiste, ki vihajo nos nad običajnimi pisarniškimi mišmi ter tipkali, ker z njimi zgrešijo vse specialke v Doti. Niz Y ni čisto nova stvar, saj ga je podjetje pred leti zaštartalo s prenosniki. V lanski marčni številki smo si ogledali ideapad Y50, ki so ga medtem nadgradili v aktualni špilavski ultrabook Y700. Junija dospe njegov večji brat Y900 z močno naspidiranim drobovjem in sodeč po inženirskem primerku, ki smo ga dobili v pokušino, bo to potentna mrcina z nič manj kot 64 gigabajti rama! Ampak tokrat bom obdelal periferijo – tipkovnico, slušalke in miš. Druži jih skupen rdeče-črn dizajn, ki namiguje, da jih uporablja Kylo Ren, ko v Star Wars: Battlefrontu cosplaya z Vaderjem. Žal pa povezljivost ne seže dlje od kozmetične, kajti programje ni skupno in naprave ne znajo medsebojno komunicirati kot Roccat Talk. Kose lahko mirne duše izbiraš posamič.



Dve posebnosti prihajajočega premijskega 17-palčnika ideapad Y900 bosta knof za turbo, ki bo čipovje in hlajenje pognal do roba, ter mehanska tipkovnica z nizkimi prenosniškimi tipkami (!).

Podoba naprav je posrečena in všečna. A kar se tiče njihovih funkcij, je Lenovo v svet igralske periferije zakoračil dokaj zadržano. Najbolj navdušijo slušalke, dočim so miš tekmeci že močno prehiteli.

Y GAMING MECHANICAL KEYBOARD

Tipkovnica ima podobo starošolskih ožičenih igrarskih tastatur, kakršne so nam mize okupirale pred leti. Snovalci so spregledali moderni trend prirezanih tastatur, kajti tale je polne velikosti in še čez. Na levi strani ohišje širi šesterica makro pritiskal v stolpcu, dočim je vrstici ob zgornjem robu namenjeno delo z multimediji, snemanje makrov v tri profile, nastavljanje osvetlitve in pretikanje v igralski način z izklopljenimi okenskimi ukazi. Ti dodatni knofki so membranski, medtem ko je osrednji del naprave mehanski. Firma je nepresenetljivo uporabila stikala Kailh, bržda najboljše kitajske kopije cherryjev. In sicer Kailh red, kar pomeni tihe tipke brez odziva pri kliku, podobne Cherry MX red. Zaenkrat še ni jasno, ali bodo kasneje ponudili druge sorte. Da jih v temi dobro vidiš, skrbijo enobarvne rdeče ledice s petimi stopnjami jakosti.

Nad splošno rabo nimam pripomb. Tipke se odlično odrežejo in kot je pri mehanskih izdelkih pravilo, ni težav s prekrivanjem ukazov ob hkratno pritisnjenih. Luštni so tudi naslon za dlani in dodatna USB 2.0 ter zvočna izhoda na robu. Za manj zahtevnega igralca z veliko prostora na mizi je reč v redu. Položaj se poslabša, ko ipsilonko izpostaviš zahtevnim pogojem. Ohišje ni trdno in se vidno upogiba, zato ni odporno na metanje po sobi. Hardcore špilavec pa bo zameril slaboten softver, ki omogoča lepljenje ukazov in zaporedij zgolj v stolpcu ob robu. Tipkulja tudi nima notranjega pomnilnika za shranjevanje.

Y Gaming Keyboard za 130 evrov ni strel v prazno in deluje spodobno, vendar je v novejšem valu TKL-izdelkov s svojo baročnostjo in nekam pomanjkljivim programjem videti arhaična. Ozone ima v tem cenovnem razredu boljše izdelke.

Y GAMING HEADSET

Rdeči Y na naglavnicah takisto sveti in mu je moč celo nastaviti nekaj učinkov, ta kos opreme pa je presenetljivo eleganten. Dobro odmerjen pritisk ogrodja in obilna podloga pomenijo odlično udobje – če imaš manjše uhlje, kajti takšni sta školjki. Obloga je usnjena, zato se boš potil, a to je pri zaprtem tipu slušalk običajno. Zvočni spekter je tipično igričarski, z rezkimi srednjimi in višjimi toni, ki poudarjajo eksplozije, ter udarnimi basi. Soliden izdelek za nažiganje Black Opsov, ki pa za glasbo ni v redu. Mikrofon je snemljiv in spodobno filtrira šum. Priključek je vrste USB (poleg še analogen za v fon), kajti glavna odlika je vdelan prostorski zvok dolby 7.1, ki se dobro obnese. Za 80 evrov so te slušalke med najcenejšimi z okolizvočjem in so solidna izbira, če igraš na laptopu. Logijeve G230 so po ceni podobne; imajo malo boljši zvok, a so brez surrounda.

Y GAMING MOUSE

Pri Lenovu so za model dlani, ki naj bi oprijemala špilavsko miš, brez dvoma vzeli gozdarja, saj bodo krajši prsti desni uhelj komaj dosegli. Otip pred nakupom je obvezen! Razen tega gre za klasično ožičeno miš za desničarje z dvema bočnima gumboma, še dvema na robu levega uhlja in pretikalom ločljivosti za koleščkom. Stikala so solidna in natančna, moti pa nezanesljiv laserski senzor. 8200 dpi se na papirju lepo sliši, a občutiti ga je kot enega starejših laserjev, ki so imeli težave s preskakovanjem kurzorja. Še večja zamera leti na klavrno programje z zamotanim določanjem ukazov tipkam. Profilov ne moreš spraviti v napravo ali jih povezati z igrami, da bi se samodejno naložili.

Z 80 evri Y gaming mouse ni med dražjimi, a v razredu ima ogromno boljših tekmecev. Brez dvoma šibki člen ponudbe. Podatek, da lahko vstaviš do dvajset gramov uteži, ob zamerah sploh ni več omembe vreden.

RAZPIS!

Kremasta ekipa se želi razširiti in obogatiti. Zato vabi k STALNEMU sodelovanju!

Zahtevamo veliko, plačamo nebajno, a redno. Če obkljukaš vse postavke na desni in niti ene na levi, se lepopisno pofočkaj na joker@joker.si.



Koga NE nucamo:

- najstnika z mnenjem, da ima JCT sanjski đob, ker samo igrce drka,
- človečka, ki bo za glavno referenco jel naštevati vse špile, ki jih je obrnil,
- naivneža, kateremu smo JCT carji in se je pripravljen udinjati zastonj,
- neukeža, ki meni, da je dvojka iz slovenščine na maturi dovolj za opisovanje igric,
- posiljenega plagiatorja obstoječega JCT-sloga,
- študenta s preveč časa, ki bi mogoče za hec malo probal, da vidi, kaj sploh počnemo,
- nevzgojenega neodgovorneža,
- siromaka z jadnimi tehnikalijami,
- upajočega na redno zaposlitev.

Koga potrebujemo:

- razumnika, ki ve, da je naš izdelek ubesediljenje kakovostnih informacij,
- nadpovprečnega pismeneža s konkretnimi izkušnjami iz kakovostnega ustvarjanja člankov, po možnosti novinarja,
- izobraženega, široko razgledanega človeka z veliko zanimanji in znanji,
- zagnanca, ki bo s svežino, novimi zamislimi in telesnim odorjem pripomogel k projektu,
- posedovalca in uporabnika sodobnih tehnologij,
- samozavestneža, ki ima jasna mnenja, po moško stisne roko in se ne vede lignjasto,
- poznavalca Jokerja,
- človeka z občutkom za odgovornost, samodisciplino in izdelanimi delovnimi navadami.







Avengerjem iz prvega filma se v drugi polovici pridružita še Quicksilver in Scarlet Bitch. Vodimo pa v nekaterih misijah tudi navadne agente.



Mirujoče slike lego igram ne delajo usluge. V gibanju je dogajanje lepše, bolj privlačno, čeprav kaosa letečih kockic ne manjka. Toda kazni za umiranje itak ni.



Asgard je eden od peskovniških delov. Fora izpolnjevanja nalogic in šnofanja za skrivnostmi so rdeče kocke, ki odklenejo bonuse, in novi liki. Najboljši je Stan Lee, ki zna vse.



Določeni segmenti so malce drugačni, recimo takole ironmanovsko shoot'em-upovstvo, kakršnega smo videli že v Batmanu 3.

Lego Marvel

Po mojem štetju je to dvajseta lego igra s temeljem iz leta 2005, ko je angleška ekipa TT Games izdelala Lego Star Wars. To pomeni niz nivojev, skozi katere se prebija vod lego stričkov s samosvojimi veščinami, ki se dopolnjujejo. Kot slovenski policajski pari, kjer zna eden pisati in drugi brati, samo na bolj prisrčen način. Poskakovanje in garbanje sta slikovita, razgibana ter zaradi nizke težavnosti in instantne dojemljivosti primerna za vsakogar. Pri tem silen privlak predstavlja uničevanje okolice, iz katere se usipljejo brezštevni zlati in srebrni čepki. Po mojem ni igralca, ki ne bi obsedeno zbrcal ali razstrelil poslednjega objekta v prostoru ... Dodatna draž je odkrivanje skrivnosti, ki so razmetane naokoli. Večina jih v štorijalnem skozihodu ni dosegljivih, zato se je treba na nivoje podati znova z drugačno zasedbo junačkov hlačkov. Nagrada za vztrajnost je zvečine polnjenje albuma likov in vozil.

Marsikdo zabavlja nad komaj zaznavnim napredkom te baže iger. Sicer drži, da so vse izvedene po enakem kopitu, a ker so nam vedno v veselje, to kaže na očitno zelo dodelano kopito. Kljub temu je nezaslišano, da v sodobnem lego špilu ni mogoče prosto sestavljati kock, kot smo to počeli na primer v Lego Racers leta 1999. So pa pred časom vseeno naredili zaznaven korak naprej. Središča, kot sta bili Batcave in Mos Eisley Cantina, od koder smo se žarčili na naloge, je Batman 2 nadgradil v večja odprta območja. Ta element se je nato iz poglavja v poglavje konkretno širil. V Undercover je predstavljal gromozansko GTAjevsko mesto, v Jurassic Worldu oba jurska otoka in v Hobbitu zajeten kos Srednjega sveta. Poleg čuda skritosti in neskončnega inventarja, ki kliče po vandalizmu, so tam tudi številne naloge in izzivi, od skyrimovskih kvestov do dirkanja. Ni čudno, da zgodbeno plat ponovadi zaključim v dvanajstih urah, ob naslovu pa jih je na kraju zabeleženih štirideset.

Avengers, assemble!

Naslov pove vse. Po luftu leta in izstrelke bljuva plastičen Ajzenmožic, ščit neprijateljem v gobec pošilja hecen Poveljnik Amerika in "Hulk smash!" rjove zelena figurica. Zgodbovna nit je vzeta iz obeh filmov Avengers, kar pomeni ubadanje z Lokijevo invazijo in nato lov na Ultronovo umetno prepamet. Znotraj dogajanja se zvrsti še vrsta retrospektiv iz preostalih zadnječasnih zgodb Marvelovega kinematografskega vesolja. Na primer Thorov spopad s temnimi vilinci ter peripetije prvega Maščevalca in Buckyja. Tudi bistvene figurice so vezane na filmsko licenco. Spider-Mana, dasi je v stripih član krožka, tu zatorej ni, a so po drugi plati prisotni številni stranski liki: agent Coulson, Pepper Potts, Jane Foster ... Galerija je na srečo ipak širša od filmske, kajti za prosto preigravanje so vključili dobršen del karakterjev, ki so se pojavljali v avengerskih zvežčičih. Med njimi so nekateri poznanci, kot so Ms. Marvel, Luke Cage in Daredevil, zvečine pa nikolislišanci tipa Quasar, Mighty Destroyer in gejevski Wiccan.

Razen Iron Mana, ki lahko izbira med več oklepi, superjunaki nimajo pol ducata namenskih suken nalik Batmanu 3. Vseeno različnih veščin, s katerimi sodelovalno premagujejo prepreke, ne manjka. Atletski pajaci skočijo više, nekateri letajo ali obvladajo telekinezo, pripadniki Hydre odprejo posebne dostope, pomanjševalci gredo v mišjo luknjo, inženirji pohekajo računalnike, supermogočneži izpulijo najtežje objekte ... Majhna noviteta so neposredna sodelovanja, ko recimo Thor z Mjölnirjem nabije po Stotnikovem ščitu, da se raztrešči vse v okolici, ali v zrak zadegana Black Widow postreli sedem alienov na mah. To malo popestri ukvarjanje z nenehnimi valovi Lokijevih podrepnikov, Hydrantov, Chitaurijev in robotov, kajti v tem špilu je več bojevanja kot v preteklih lego naslovih. Pri tem izziva kot vselej ni prav nikakršnega in še šefovski spopadi so praviloma le hitroprstno pritiskanje tipke, ki se pojavi na zaslonu.

Avengers

Ker sem vzporedno pogledal vse filme, lahko potrdim dosledno skockano scenografijo. Igra v celoti povzema tamkajšnje dogajanje, od nezapomnljivega Nickovega obiska Steva v telovadnici do epske borbe Hulka in Hulkbusterja. Preslikane so tudi vmesne animacije, v katere so tradicionalno vključeni humorni elementi, na primer odčepnik in Tonyjeve spodnjice. Glasovi so ravno tako ta pravi, torej od Roberta, obeh Chrisov, Samuela in drugih igralcev. Zvečine so vzeti kar iz filmov, nekaj pa so jih posneli na novo. Za nameček bodo v prihodnosti sledile plačljive DLC-epizodice iz Marvelovega slikosučnega sveta, med drugim iz TV-nizike Agents of Shield in filmov Black Panther, Ant-Man ter Doctor Strange. Neavtentičnosti Avengerjem zato res ne gre očitati.
Široka vsebina je takisto prinesla zajeten okvir, ki ga sestavlja kar sedem odprtih območij s čuda robnega početja. Med drugim raziskujemo letečo letalonosilko agencije Shield, Asgard in Sokovio. Pričakovano največja cona je seveda Manhattan, kjer je moč igrati klasičnega lego čefurja, to pomeni razkockati sleherni semafor ter sredi križišča suniti avto. Na žalost postranske naloge niso višek zanimivosti, dirkanje po cesti in po zraku pa je legokockasto okorno in naravnost zoprno. Ta del bi morali razvijalci obvezno dvigniti nivo više.

Hail Hydra

Lego Avengers torej sledijo preizkušenemu receptu, ki privzeto ponuja resno ali priložnostno zabavo za staro in mlado. Že s kakšnim bednim agentkom, ki dela le piv-piv, se da uživaško spreminjati objekte v curke čepkov, kaj šele s Hulkom. A ker sem dodobra preigral večino teh naslovov, z gotovostjo pravim, da je udejstvovanje tokrat enostavno slabše. Neskončne horde sovražnikov najedajo, zaključni spopadi so švoh, nekateri razdelki prav morijo duha, ena obvezna 'miniigra', ki to sploh ni, je skrajno idiotska in še peskovniške lokacije niso posebej privlačne. V splošnem ni nikakršnih novih prijemov. Prav tako so me bolj kot doslej zmotili stalni minuski serije, ki gredo predvsem na rovaš udobja. Da ne drobim pretirano, omenim le dve neumnosti, ki jemljeta čas in voljo. Ni moč preskočiti že videnih animacij in izbirnik misij kaže le ikonico ter številko podpoglavja, brez opisa ali slike. Slednje se nemara bere kot cepidlaštvo, toda igra, ki zagovarja ponavljanje, bi morala imeti v izogib pomotam to dosti bolje rešeno.
Dodatna cokla Avengerjev je neizvirnost, torej popolno oklepanje kinolicence. Sveže, nepoznane pripovedi, ki jih ne vežejo omejitve filmske predloge, so vendarle mnogo bolj dopadljive. Nedavni Lego Batman 3 se je, kot oba predhodnika, neobremenjeno bavil s širnim DCjevim vesoljem in igralca čudil iz stopnje v stopnjo. Enako velja za Lego Marvel Superheroes izpred par let. Ti so v originalno štorijo povezali Maščevalce, agencijo Shield, X-Mene in številne negativce ter predstavili odprti New York in helicarrier. Tokrat pa navdušenec točno ve, kaj sledi, brez presenečenj. Poznana je zgodba, zlobniki so le trije ali štirje in vsi temeljni liki z veščinami vred so že videni. Bržda ni napačna pomisel, da sta Lego oziroma založnik Warner Interactive imela kak dolg do Marvela / Disneyja, iz česar je nekam po sili nastal tale izdelek.
Čeprav šemasta odprava zoper vesoljskega in umetnopametnega uničevalca ni zanič ter imam o njej boljše mnenje kot o Lego Hobbitu, nakupa ne priporočam. Kdor bi rad Marvelovo legovanje za otroke, naj se ozre za prej omenjenimi Superheroes. Tehnično niso nič slabši, a so pestrejši in barvitejši, imajo otrokom ljubega Spideya ter stanejo najmanj pol manj. Prilično boljši je takisto Batman 3, čeprav zaradi pri nas manj poznanih vesoljskih likov slovenski deci ne bo toliko dogajal.

68 ***LordFeboMan s ščitom, bojnim kladivom, lokom in zelenilom razkocka vse in še sebe.***

PS4 / vse ostalo TT Games / Warner Interactive



Zaključni boji so precejšnje razočaranje, saj je treba le drkati navedeno tipko. Pri tem pravzaprav sploh nimaš občutka, da karkoli počneš.



Moti, da prostrani New York nima zemljevida. Prav tako bi bil že čas za nadgradnjo voznega modela, ki močno odvrača dirkanje. Ker greš lahko dirkat tudi peš, sem večinoma zmagoval s Quicksilverjem.



Enostavčni opis: "Malo se tepejo, malo streljajo, veliko poskakujejo in probleme rešujejo ter se za premagovanje ovir dopolnjujejo."


Drugi igralec lahko kadarkoli vskoči in izskoči. Čeprav se zaslon deli dinamično, je preglednost slabša. Tole je drugače prizor iz peskovništva, saj v zgodbi ni ne Tigre, ne Gospe Thor.

Fast Racing NEO

77 *Sneti se zdrgne z zidu, kamor je treščil kot prava funkcijska nična.*

wii U Shinen

Nintendova kultna futuristična dirkačina F-Zero je obvisela v vakuumu, toda njen duh, vodila in estetika so živi in zdravi, če gre soditi po nemškem Fast Racing Neu za wii U. To tretjeosebno norenje dosti črpa iz te serije in za nameček iz sorodnega, Slovencu bolj znanega Wipeouta. Vnovič so torej na sporedu sterilna visokotehnološkost, proge iz dvajsetega-in-še-nekaj stoletja, po katerih šibajo tik nad tlemi viseče turbocigare, in omamna hitrost na meji dojemanja.

Hitro, hitreje, NEO

Zgodbe praktično ni, tako da v neotipljivi prihodnosti na suho postaneš brezimen in brezobrazen (ker se zaletavaš!) dirkač za eno od velekorporacij. Ne vidiš ne rivalov v človeški obliki ne gledalcev na tribunah. Po betonsko plastično stekleno kovinskih progah pobiraš razmetane kroglice, ki prispevajo energijo za začasni pospešek, in drajsaš po modrih ter oranžnih trakovih. S pritiskom na gumb menjaš barvo ladjice in če ta ustreza talni, si pri dotiku traku deležen pospeška. Dokler je trak en sam, ni problema, vendar so nemalokrat nanizani eden za drugim. Tedaj ni več tako lahko doseči maksimalnega izkoristka, saj igra leti kot sneta sekira iz rok gensko modificiranega indijanca. V naslednjem tisočletju.

Brezkompromisna brzina je prepoznaven adut Fast Racinga. Čeprav igra teče na kao švohnem wiiju U, je šestdeset sličic na sekundo redko ogroženih. Ob tem se velikokrat diviš učinkom, kot so eksplozije, žarki svetlobe, prašni delci in voda na leči navidezne kamere. Ter tapkaš z nogo ob udarnem elektronskem soundtracku. Cena, ki jo plačaš, je statična okolica z bore malo premičnih objektov. A tovrstna hladnost se sklada z vzori. Svilnatost se zvečine prenese celo v vertikalno razdeljeni zaslon za dva igralca, žal pa nekolikanj upade v lokalnem split screenu za tri do štiri sodelujoče. Toda ne do te mere, da bi bilo zelo moteče.



Gas do daske, ajt skini tu dasku! Fast Racing je vse prej kot subtilna igra – njen smisel je norenje pri okrogzvočnih hitrostih, kot se za gladiatorsko futuro spodobi.



Če zmoreš na eno mesto še zbobnati tri prijatelje, se lahko imaš fino v splitscreenu po zgledu Mario Karta 8. Škoda za framerate; dajte nam verzijo za PS4!



Proge se vijejo tako po džungli in vodnem svetu kot po vesolju in vulkansko puščavskem planetu. Ampak pritegnjenega megaracastega komentatorja pa ni :(.

V trakovju smrti

Tekmovanje začneš v najnižji, 'učni' ligi, nakar z uspehi v grozdih tekem odklepaš naslednje izzive ter dodatne ošiljene šajtrgice. Te imajo le tri statistične podatke – težo, pospešek, hitrost – in jih ni moč kupovati, prodajati, nadgrajevati ali kako drugače spreminjati. Tudi na stezi je manj subtilnosti kot v Wipeoutu in F-Zeru, saj ni enako podrobnega nagibanja vozila oziroma istega merilnika za boost ter ščite. In treba je vedeti, da NEO ne pozna powerupov in orožij. Edini način, kako zavdati nasprotnikom, je zaletavanje, po možnosti v rit s turbom. Učinkovito, a ne prav elegantno. Wipeout HD za playstation 3, sploh z dodatkom Fury, in F-Zero GX za gamecube sta kompleksnejša in boljša naslova iz istega foha.

Toda avtorjem je vseeno uspelo ustvariti solidno dirkačino, ki meri na hardcore odjemalce. Za pobiranje nitra, lovljenje barvnih trakov in ritmično preklapljanje barv je treba biti vešč, saj se giblješ hudo ekspresno. Potreba po obvladanciji pride do izraza zlasti v spletnem večigralstvu za do osmero sodelujočih. Zanimivo je, da le-ti niti ne nadkrilijo umetne pameti, ki je okrutno nepopustljiva. Izbire težavnosti ni in že spočetka je špil orenk zalogaj, kar se pozneje samo še okrepi. Ena sama napaka, do katere pride mimogrede, te lahko stane globokega padca po lestvici. S tem je povezana intimna potreba po študiranju prog, ki so zvezde Fast Racinga. Resda jih je le šestnajst in nimajo kaj dosti bližnjic oziroma cepitev. Vendar so grafično lepe, višinsko in okoljsko razgibane (velemesto, morje, puščava, ledene planjave ...) ter opremljene s kul elementi. Nekod pičiš med ustji v tleh, iz katerih švigajo plameni, drugod se prestaviš na strop, nad metropolo se deli ceste zibljejo na kablih, v vesolju se ogibaš asteroidom. Par teh gradnikov je naključnih, tako da se ne moreš zanesti samo na piflanje.

Kdo bo, če ne Švaba?

Zasnova je resda staromodna in odstopanja od kalupa ni. Kampanja je povsem linearna in če zaradi visoke težavnosti nekje obupaš, je to neprebojen zid. Tedaj lahko greš le še pilit rekorde v time triale, saj te bo nalinijska skupnost najverjetneje zdrobila v sončev prah, dočim je 'hero mode' na prezrcaljenih stezah še bolj zajeban. A če imaš skillze in pogrešaš F-Zero ter Wipeout, katerih nova dela nikakor nista na obzorju, je Fast Racing NEO slasten digitalni zalogajček za nizkih 15 evrov v Nintendovi spletni štacuni. V njem se boš počutil, kot da sediš v švigašvaga avtomatu. Brez hidravlike, a s prvinskim vzdušjem.



Knjižne kletke za spomine

Za podoživljanje magične dobe osembitnih mlinčkov nekateri otresajo prah z davno pospravljenih naprav, drugi kurblajo emulatorje in brskajo po YouTubu, tretji pa listajo po knjigah, ki pojejo čast dnevom pod rušo. Sneti dobi v roke tri tovrstne buklice, ob katerih je spet najstnik.

Ob današnji elektroniki se zdijo računalniki izpred tridesetih let kot relikvije. ZX spectrum, commodore 64, schneider CPC, atari XL – to so bili osembitni mlinčki z ločljivostmi nekaj sto krat nekaj sto pik, grobim zvokom in toliko pomnilnika, kolikor sedaj zasedejo nerazkošni animirani gifi. A taka je bila pionirska zora domačega računalništva, ko so 'dinozavrski' sistemi odstirali neraziskana obzorja. Tja so popeljali nepregledne množice, kajti zgolj britanskega spectruma, 'mavrice', so v promet spravili pet milijonov kosov. Ameriški C64 z vzdevkom 'slonokoščenec' pa je z med 12,5 in 17 milijoni najbolje prodajan model računalnika sploh. Iz tega semenja so vzklile legije pionirskih kompjuterskih geekov z večno ljubeznijo do silicija, ki traja še danes.

Socialistične igrice

Kako ne bi, ko pa je bila prva računalniška izkušnja transcedentalna. Interaktivna slika na domačem teveju je bila neskočno bolj zanimiva od buljenja v Tomaža Terčka, s kaset in disket pa si včitaval nove in nove igrice ter v vudujskem jeziku programiral lastne. (Beri: prepisoval si listinge iz knjige Mirko tipka na radirko in upal, da se nisi zmotil.) Naj so se starši še tako repenčili, da bo elektronsko čudo pokvarilo teve, mladiči smo neznansko hrepeneli po teh čudnjakarskih napravah.

Katero smo dobili, je bilo stvar naključja oziroma družinskega proračuna. Ker deviz ni bilo na pretek, je bilo privilegij že posedovanje ene same. To je dodatno razplamtelo vojne med tabori pristašev tega ali onega računalnika, kajti olastninjeno je bilo samodejno najboljše. Komodorjevci so se spectrumašem posmehovali zaradi radirkaste tipkovnice, barvnih atributov in piskajočega zvoka. Oni pa so kritizirali nezanesljivo nalaganje, uniformno kockasto grafiko in kmetavzarsko škatlavost. Vsak se je zlizal s tistim, kar si je lastil, in ob taki požrtvovalnosti so današnji zaljubljenci v Apple videti čisto umirjeni.

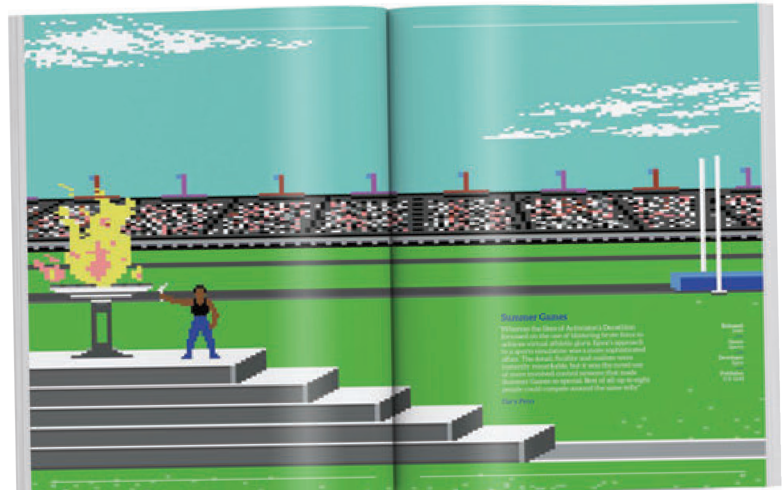
Papirni stroj za čas

Romantična leta so minila ter računalništvo in videoigranje sta postala običajen del civiliziranih življenj. Toda hrepenenje po času, ko življenje ni bilo hektično in smo zmogli brez neta, fejsa ter narcis štang, je neutolažljivo. Še več, prelevilo se je v resen biznis. Poizdaje starih iger so stalnica, sveže nam pakirajo izvirni hardver, pixel-art je priljubljena smer grafičnega izražanja. Del buhteče retroscene je tudi čtivo, od britanske revije Retro Gamer in zanesenjaških spletnih strani do številnih knjig, ki opisujejo nastanek ter vpliv sistemov včerajšnjika.









Njihova podvrsta so 'salonske' bukle, ki so v prvi vrsti namenjene uživaškemu podoživljanju minulega. Ko listaš zglancane strani, na katerih dominirajo ogromne fotke, se brž preseliš nazaj v ples petminutnega loadanja iger s kromdioksidnih kaset in bolščanja v črnobel televizor. Hkrati so to zbirateljski artefakti za na polico, kjer jih občudujoče švrkaš s pogledom, oziroma za na klubsko mizico, da obiski takoj vedo, h komu so prišli.

Kockasti fetišizem

Niz tovrstnih knjig s podnazivom A Visual Compendium zadnje leto in pol nastaja pri angleški založbi Bitmap Books. Doslej so izdali troje naslovov s skupnim nazivom Visual Compendium: Sinclair ZX Spectrum, Commodore 64 in Commodore Amiga. ('Kompendij' pomeni priročnik z na kratko, pregledno prikazano snovjo določene stroke.) Vse si delijo sličen dizajn, kakovosten bleščeč papir, velikost 17 x 23 centimetrov, nekajstostranski obseg in trdo ali poltrdo vezavo. Zanje je avtor Sam Dyer, ki se jih je lotil povsem navdušensko, postavil kampanjo na Kickstarter in bil neznansko uspešen. Ljubitelji so v nabirko vsuli več kot tristo tisoč evrov namesto dobrih sto, kolikor je hotel!

Ker so bili s tem pokriti vsi dodatni kickstarterski cilji, je bil slehernI vnaprejšnji vlagatelj deležen dobrot. Mednje sodijo kartonski ovitek pri amigini ter stiroporski v vernem slogu spectrumove embalaže pri sinclairjevi knjigi, kuliji z logotipom, razglednice in cedejke z izvirno ter remiksano glasbo. Nekaj od tega na spectrumovi strani je prispeval naš nekdanji pisec Retro-(nator). Nekateri bi za tako ropotijo dali ledvico, in prav tovrstni navdušenci se bodo najbolj pozorno zazrli v minimalistično notranjost kompendijev.

Začetna postaja: C64

Prva izmed buklic je namenjena commodoreju 64 in vzpostavi kopito. Le-to obsega dvostransko sliko iz določene igre, njen naslov in osnovne podatke ter kratko spremno besedilo. Vmes so posejane strani z bližnjimi fotkami hardvera ter slikami nalagalnih zaslonov in škatel. Podobe so iz iger vzete z emulatorjem, zaradi česar so kvadratki ostri kot britev. Pohvalna je raznovrstnost zajetega, od čudežnega Mayhem in Monsterland, ki na C64 sploh ne bi smel steči, in kultne trojice karatejcev s spuščenimi hlačami v IK+ prek prikaza širnega ozemlja v Action Bikerju do vektorjev v Mercenaryju ter zumiranih oči japonskega morilca iz Last Ninja. Poanta je v tem, da se zatopiš v neko podobo in pustiš, da te ob njej preplavijo spomini, nakar prebereš še tekst.



Listanje je za nekoga, ki do obdelanih mašinc goji čustveni odnos, erekcije vredno. Deležen si velikih fotk hardvera, kot je C64, in zaslonov iz priljubljenih iger, na primer iz njegovih Summer Games. Tik nad tem podpisom je vpogled v rana leta še danes delujočih Codemasters, ki so se uveljavili z nizkocenovnimi dirkačinami za mavrico. Amigaši pa se bodo radovali obnove Pinball Fantasies AGA.



Besedilca so prispevali tako avtorji iger, kot je zaradi Monkey Islanda slavni Ron Gilbert, kot nekdanji žurnalisti iz Zzapa!64 in Commodore Formata. Ja, ljudje so takrat brali računalniške revije. Čudno! Vsebinsko se navedki dotikajo številnih gradnikov, od opozoril glede globine nekaterih naslovov do spominov na nastanek ali razpečevanje. Tako Andrew Hewson, ki je ustanovil istoimensko založniško hišo, pove, da je potencial od strani gledane arkade Nebulus ugotovil, ko je njen psevdo3D-učinek pomembnega opisovalca prikoval ob zaslon. Kreator Barbariana pa izda, da je imel pri klamfanju špila docela proste roke in da je založnik še kako pozdravil nasilje z odrobljenimi glavami. Izven tega ni nobene zgodovine strojne plati C64, se pa od leta 1982 kronološko nanizani naslovi, ki jih je nekaj več kot sto, končajo v sedanjosti. Tako smo deležni prizorov iz Prince of Persia, ki je vsled truda garažnih ustvarjalcev izšel dvajset let po izvirniku.

Druga in tretja postaja: amiga ter mavrica

Sistem shotov iz iger, besedila posvečenih in vmesnih občasnosti se nadaljuje pri kompendijih o amigi ter spectrumu, ki pa naredita korak naprej. Obsežnejša sta in čeprav je njun zgled jasen, nas ne vržeta naravnost v igre kot C64 Compendium, temveč si najprej preberemo o nastanku hardvera in ugledamo podobe, kot je kultno amigino sporočilo 'Guru Meditation Error'. Šele nato je čas za Great Escape, Sabre Wulf, Dun Darach in Rockstar Ate My Hamster na mavrici ter Defender of the Crown, SWIV, Lemmings in Chaos Engine na frendici. Te je ob teh titulah zaščemelo v želodcu? Brat!

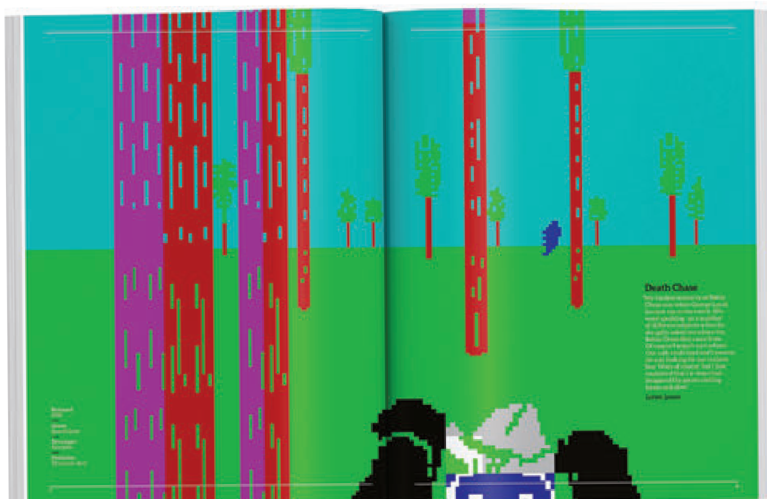
Med dobro stotnijo špilov se v knjigi o prijateljici najde prostor za demote in uporabne programe, kot je Deluxe Paint, za opise izdajateljskih hiš od Cinemawara do Teama 17, za AGA-softver ter za neizdane igre. Tudi spectrum je deležen posebnosti, kot so pokloni njegovim revijam, spomini programerjev iger na to, kako jim je radirkar spremenil življenje, in fotografije modelov, od legendarnega 48 K do ruskega delta-S. Ob tem se knjiga zaključi z nekajstranskim vpogledom v sovjetsko sceno, ki so jo svojčas preplavili ceneni kloni Sinclairjevega umotvora. Si sploh vedel, da so Rusi delali ter še vedno delajo lastne igre za ZX, kot je Castlevania: Spectral Interlude, dolgo nastajajoča in težko pričakovana izvedenka slavne 'Vanije za mavrico? No, poslej veš.

Štafeta mladosti

Če je v tebi dosti nostalgika, si je te bukle fino lastiti. Ne zgolj s stališča, da jih oko poboža pri mimohodu police, ampak z uporabniškega. Čeprav je teksta malo in ne gre za nikakršen analni učbenik, izveš dosti koščkov in bagatelc, ki so jih prispevali ljudje pri koritu. Zato jih ne le gledaš, marveč tudi bereš. In neprecenljiv zna biti občutek, da si se preselil v mladost. Dyerju so kupci recimo povedali, da so jih njegovi kompendiji čisto zares pripravili do solz. Ja, tako močna zna biti nostalgija.

Se pa vse ne sveti tako kot papir, na katerem je snov natisnjena. Knjiga o C64 po bogastvu vsebine zaostaja za spectrumovo in amigino, vsak od papirnih svežnjev pa je na *Bitmapbooks.co.uk* ali *Funstock.co.uk* krepko zasoljen. Poltrdo vezani so med 34 ter 40 evri in trdo celo po 47, čemur je treba prišteti sedem kovačev poštnine. Sicer lahko ubodeš PDF za 15 evrov, a to je beden nadomestek brez trohice čara. Hladno steklo pod prsti pač ne nudi enakega užitka in je brez bogatega vonja, ki buhti izmed teh papirnatih pagin.

Sam Dyer znesek pripisuje močnemu funtu, visoki kakovosti tiska in vezave ter *"stotinam ur dela, ki so šle v te knjige."* A slovenskega ljubitelja zna ob draginji vseeno zviti v želodcu. In pomisliti je treba, da si deležen vsebine iz druge dežele. Naj bodo Ste Pickford in brata Stamper še tako zgovorni, prečital ne boš niti besede o nabavljanju pri čudaku na bolšjaku ali bratu piratu, čislanju opisov v Mojem mikru, prvi slovenski igri Kontrabant, v srbščino prevedenem Back to Skool in drugih jugoslovansko-slovenskih specifikah. Tistim, ki so vedno našle mesto v Jokerju.



Ikonski 3D Death Chase (zgoraj) se je napajal pri dirkah po Endorju v Star Wars. Spodaj je pak kultni Ghostbusters za C64 – licenčnica je ostala v spominu zaradi karaokaste žogice, ki je poskakovala po besedilu.





Igre in igrice niso edino, kar obdela retroknjižni trojček. Goraj zapis o amiginem veličastnem risarskem programu Deluxe Paint, dolaj pak spectrumov domišljijski 'artwork', kakršen je namesto pikslov krasil kasete.





Rdečeučni pripadniki Joker Cream Teama vnovič mojstrsko imitirajo napol gnile kavčne gomolje in vam predstavijo mnenja o jerbasu pretežno novih televizijskih serij z raznih področij. Največ jih je vseeno iz 'naših' fantazijskih in znanstvenofantastičnih logov. X-Files, Shannara, Humans, Beowulf … ni, da ni!

Sveže televizijske nadaljevanke so tisto, kar je bil Hollywood v sedemdesetih – kraj avantgarde, izvirnosti, prodornosti in kontroverznosti. Bolj kot o strtem Fassbenderju v novem Macbethu in nori kameri v Povratniku se govori o tem, v kakšne moralne globočine se bo spustil Spacey v naslednji sezoni Hiše iz kart in ali si bo Jon Snow, ta 'B'Stárd' nove dobe, vsadil modre leče. Navsezadnje imajo serije dosti več časa, da naredijo močne like v okviru zapletenih scenarijev, in s tem priložnost, da se bolj zapišejo v spomin kot film. Zato marsikdo nestrpno čaka, da bi se televiziji pridružil Quentin Tarantino in da bi dobili TV-nadaljevanko Star Wars. Še nedavno bi se kaj takega slišalo povsem noro, zdaj, v eri Game of Thrones, pa ne več toliko.

Navsezadnje so se nizike, kot jim ljubkovalno pravimo pri Jokerju, kinematografiji močno približale tudi izvedbeno. Včasih si vedel, da so najboljši učinki doma na platnu, in serije so bile primerjalno videti cenene. Isto je veljalo za masko, fotografijo in številne druge tehnične kategorije. Zdaj ločnica še zdaleč ni več tako jasna, kajti na male zaslone se stekajo orenk sredstva. Lep primer tega je vsebinsko sicer glupa nizika Into the Badlands, kjer so borilne veščine na špagah prikazane enako prepričljivo kot v marsikakšnem kinematografskem spektaklu.

Ta rastoča kakovost, ki ti je za ugodno naročnino na razpolago v varnem zavetju lastnega doma brez poniglavih prežvekovalcev in bazdljivih beguncev, se pridružuje ostalim razlogom za upad obiska kin. Ta so sicer hvalevreden prostor za druženje in sladokusno uživanje, zaradi česar je tolikanj bolj nepojmljivo, da njihovi lastniki slabo skrbijo za prvovrstno izkušnjo. A ob poceni velikih televizorjih in za sodobnega človeka itak značilnem zapiranju med štiri stene so 'grafi dejansko postavljeni v podrejen položaj. Še poslabšale so ga zvite mreže, ki ne le, da so lansirale lastne kanale, kot so HBO, Fox Life in CBS Drama, marveč so v arzenal vključile nov prijem – omogočile so tako imenovani 'binge watching'. Gledanje na dušek je fenomen, kjer si naenkrat deležen vseh epizod serije, tako da ti ni treba čakati na nov del. Z zalogo sladkarij in slankarij se zabubiš na kavč in zdržema strmiš v ekran, dokler se ne odrola špica še zadnjega dela, kar je kot nalašč za sodobne nizike, ki namesto štiriindvajsetih štejejo le osem do dvanajst tričetrturnih epizod. Nedvomno boš to rad storil z marsikatero od tehle …

HUMANS

Channel 4, ZF-drama; 1 sezona

Ob brezžičnem komuniciranju, govorečih avtih, prilepljenosti ob ekrančke v rokah in robotskih sesalnikih bi človek iz ne tako oddaljene preteklosti zgolj pobuljil. A za današnje civilizirance je to običajen vsakdan. V viziji nizike Humans so vanj v aktualni dobi, ko uporabljamo motor z notranjim izgorevanjem in ipad, potisnjeni še umetni ljudje. 'Dollies' iliti lutkice so plastično-kovinske naprave, ki so na zunaj močno podobne človeku in ga nadomeščajo pri številnih enostavnih opravilih – so služkinje, šoferji, delavci v tovarnah, telefonski odgovarjalci, cipe. Razlika med nami in njimi ni toliko telesna, čeprav nam plastificirani frisi dajejo vedeti, da je nekaj narobe ('uncanny valley'), marveč da nimajo zavesti ter ne čustvujejo. No, to se spremeni, ko začne po Londonu vandrati gruča lutkic, ki je nekako dobila dušo. Prva sezona serije, utemeljene na švedskem originalu Real Humans, razkriva, kako je to tega prišlo, medtem ko se bo že napovedana druga bržda ukvarjala s pravimi posledicami.

Širše slike še nismo zares deležni, bolj občasnih vpogledov v negodovanje množic, ki jim umetneži



kradejo službe in jemljejo upanje na prihodnost. *"Čemu bi se učila za kirurginjo, če lahko tega dela lutkico naučiš v nekaj sekundah in ga bo opravljala bolje?"* Žaromet se zazdaj drži nekaj ključnih oseb in 'oseb', kot je aziatsko privlačna robotka Anita, ki je pozabila svoj napredni jaz in je prisiljena tezgariti pri moderno disfunkcionalni predmestni familiji. Njeni člani zlagoma spoznavajo, da Anita ni kar tako, medtem pa jo skušajo izslediti njeni kameradi z vladnimi službami in skrivnostneži za petami.
Humans ni visokooktanska akcijada, marveč umirjena drama z občasnimi pregoni in celo trenutki groze. Zato si lahko vzame dosti časa za dvogovore in simbolizem, skozi katerega tvori sliko družbe na robu preskoka v okolje, kjer bo umetni človek ne samo enak biološkemu, temveč načeloma boljši od njega. Gre za snov, ki sta jo raziskovala Blade Runner in Artificial Intelligence, le da se Ljudem manj mudi. Zato smo deležni vpogleda v številne vsakdanje kaprice, ki jih povzročajo človeku podobne naprave, od seksualne privlačnosti do ljubosumnosti. Nekaj teh salv zleti v prazno in tempo je na določenih delih mrtvaški. Škoda tudi, da vprašanje, kako so artificielneži pravzaprav narejeni, ne dobi nikakršnih odgovorov. Umetna koža in pljuča, očitno docela prepričljive vagine, prenašanje signalov iz možganov na zaslon – vse špila po zaslugi norega genija. Hmnja, no. A v splošnem je Humans gledljiva, zanimiva, subtilno kontroverzna serija z odlično izvedbo ter nastopajočimi. (sn)



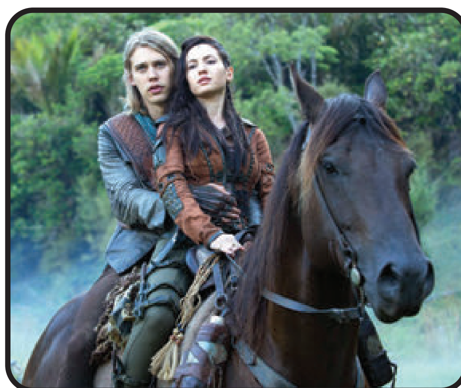
THE SHANNARA CHRONICLES

MTV, klasična fantazijada; 1 sezona

Navajeni smo, da uničujoča vojna naredi iz sveta madmaxovsko pustinjo. A v nekem drugem vesolju po kataklizmi nastopi pravljični vek, v katerem dolgo skrivajoči se vilini pridejo spet na plan, človeštvo pa se izrodi v škrate in trole. Vnovič se pojavi že davno pozabljena magija in z njo težave časov izpred zore ljudi. Tedaj so namreč vilini z mogočno čarovnijo izgnali demone v onkraj, koder jih zadržuje drevo Ellcrys, ki sedaj umira. Vsak odpadel list osvobodi enega služabnika besovskega kolovodje Dagda Mora. Svet lahko reši le Izbranec, ki ponese Ellcrysovo seme k mitskemu izviru.



Táko je vodilo prve ekranizacije fantazijskega niza Shannara. Ameriški pisatelj Terry Brooks je temelje svojega bajeslovja postavil koncem sedemdesetih in odtlej spisal več kot ducat povesti. Kakor Feistov Krondor oziroma saga Riftwar tudi Shannara v slovenščino ni prevedena, a starejši bralci se nemara spomnijo istoimenske računalniške pustolovščine izpred dveh desetletij. Ta se je odvijala po prvi bukvi Sword of Shannara, dočim je navdih za 10-epizodno TV-niziko druga, Elfstones of Shannara. Kar je v redu, zakajti prvenec je bil v likih, zapletih in dejanjih nesramna kopija Gospodarja prstanov. Nadaljevanje je izvirnejše, dasi gre tudi v njem družba naključnih junakov pod vodstvom gandalfovske pojave na kvest zoper porajajoče se zlo.
Pričakovati epskost Prstanovih filmov je kajpakda naivno, prav tako globino Igre prestolov. Pravljične viste seveda so, demonska zalega je presenetljivo solidna in tudi vilini imajo verne špicuhlje. Toda predstava dobro odraža producentsko poreklo. Serija namreč nosi MTVjevo značko, zato resnost, vsesortne like in intrigantnost menja za najstniško svetlino, lahkotno milino in zobno belino. Pozabi na vzvišeno zajebanost Thranduilovega rodu. Trojka popolnih mladostniških protagonistov očigledno več časa preživi v kopalnici kot na vadbenem dvorišču in so zato videti kot iz cvilečega glasbenega videospota. Medtem ko druid Alannon namesto na starega in modrega vešča spominja na fantazijsko varianto The Rocka. Jasno, saj si telo deli z gladiatorjem Criuxom iz Spartaka.
A če nekako spregledaš bieberstvo osrednjega Wila Ohmsforda, pretirano teatralnost kralja, ki ga igra geekom ljubi John Rhys-Davis, in mestoma obilno posladkanost, so Kronike ob siceršnjem pomanjkanju fantazijskih TV-izdelkov čisto posrečene ter gledljive. Žal ne na lokalnem MTV-kanalu, marveč le na plačljivem AXNju. Kot da je to težava ... (lf)



X-FILES

Fox, srhljivka + misterij + Fox + Scully; 10 sezon

Se spomniš uvoda X-Filetov izpred triindvajsetih let? Čedno deklino v gozdu najdejo mrtvo brez posebnega vzroka razen čudnega znamenja na koži. Kaj se ji je pripetilo? *"It's happening again,"* dahne eden od policistov. Gre za še enega izmed bizarnih primerov, s kakršnimi se pri FBIju ukvarja psiholog Fox Mulder, pomaga pa mu zdravnica in takisto agentka Dana Scully. No, 'pomaga', saj naj bi ga nadzorovala, kajti Mulder stika po rečeh, kjer mu ni mesta. Kaj lahko bi se zgodilo, da bi posvetil za temno zaveso, s katero nas skrivnostneži držijo v nevednosti, in razkril nefariozne metode stricev iz ozadja. Življenje je namreč zarota, ki vključuje alienske ugrabitve, mutacije in manipulacije.
X-Files so zaradi te skrivnostnosti padli na plodna tla, k čemur so prispevale iskrice med Mulderjem ter Scullyjevo in njune osebne kaprice, ki so se vklapljale v širšo sliko. Leta 2002, kmalu po napadu na newyorška dvojčka, so s serijo zaključili, toda postala je tako ikonična, da so jo vsi še zmerom citirali in pogrešali. Zato niti ni presenečenje, da so jo tolikem času obudili – in da ne gre za reboot ali remake, temveč za 10. sezono, ki se enostavno nadaljuje. Agenta sta vmes dobila otroka, toda v splošnem nista razrešila kaj dosti. Bosta zdaj?



Odvisno od gledanosti. S10 ima le šest epizod in je pravzaprav lakmus papir, da se TV-mreža odloči, ali bodo projekt furali dalje. Itak je čar X-Files v tem, da nimajo neke finalne ugotovitve, razen tiste stare, ki jo filf & milfa izustita prav kmalu – vse je umazana rabota senčnih nadzornikov, ki vlečejo niti, naj bo to finančna kriza ali HAARP. Karkoli izvemo, je na trhlih nogah, kar je odličen recept, da lahko štepaš nova in nova poglavja. Že v pilotu smo deležni dveh diametralno nasprotujočih si trditev, povezanih z vesoljci, ki vzpostavita do neke mere nov misterij, a se obilno napajata iz minulega materiala.
To je tisto, kar je za nekam medlo miniserijo najbolj značilno. Malo že gre po svoje, toda v največji meri se zanaša na staro slavo in je narejena predvsem za fane. Ti so vzhičeni, da X-Files spet obstajajo, in jih ne moti čudno menjavanje sloga epizod, od resnobnega, tajinstvenega začetka, ki je ZF, prek S02, ki je psihološka srhljivka, do S03, ki je čista zajebancija s kupom referenc na izvirnik in Scullyjevo v pornovlogi. Oziroma da je David Duchovny veliko bolj Hank iz Californicationa kot Mulder od prej. Ostali se ob kolobocijah nedvomno precej bolj praskajo po glavi, ampak če sodijo med tiste, ki z interneta hvaležno odjemljejo teorije zarote (migrantska kriza je zrežirana, virus zika je laboratorijski, zobna pasta povzroča neplodnost ...), se bodo nemara hitro prelevili v vernike. Hja, današnje okolje je za Filete X v bistvu še ugodnejše kot njega dni, zato bodo najverjetneje znova vzcveteli, formalna kvaliteta gor ali dol. (sn)

THE MAN IN THE HIGH CASTLE

Amazon, alterzgodovinska distopija; 1 sezona

Ridley Scott, ki je po predlogi Philipa K. Dicka posnel že Blade Runnerja, nas tokrat pred male ekrane mami z adaptacijo njegovega najbolj znanega, z nagrado hugo ovenčanega dela Človek v visokem dvorcu. Zgodba pripoveduje o ZDA, ki so drugo svetovno izgubile in so pod okupacijo neprijateljev. Gre za prelomen roman na področju alternativne zgodovine, preveden tudi v slovenščino, ki ga gre prebrati že zavoljo splošne razgledanosti. Tolikanj bolj pa, če maraš fantastiko.



Štorija pridno stopa vštric knjižne. Točka razcepa je še vedno atentat na Roosevelta, po katerem se Amerika nikoli več ni postavila na noge in vojna mašinerija sil zla je preplavila svet. Združene države so razdrobljene na tri cone: švabsko, japonsko in planinsko. Slednje rabi kot varnostni mehanizem za nepotešljive ozemeljske apetite prvih dveh. A Hitlerjevo zdravstveno stanje se ravnokar naglo poslabšuje in vse strani se pripravljajo na njegovo smrt ter potencialno prekinitev statusa quo. V tem noir portretu nemške Amerike v šestdesetih, polnem briljantnih detajlov, od germanske arhitekture do šolarčkov, ki pred poukom Adiju deklarirajo prisege večne zvestobe, srečamo Juliano Crain. Ta naleti na protipropagandni film, ki priča o alternativni zgodovini, v kateri so zavezniki vojno dobili. V upanju, da lahko pomaga razplamteti odporniški ogenj, se odpravi po sledeh skrivnostnega moža iz visokega dvorca, ki je posnetek domnevno ustvaril.

Gre za stiliziran orwelljanski pejsaž, odet v temačne, umazane barve, poln hakelkrojcev in – vsaj na nemški strani – otrebljen manjvrednih ras. Dogodki delujejo boleče avtentično: v torek kurijo slabotne in pohabljene, policist na cesti brez pompa ubije civilista ... Skozi takšne kadre serija postavlja vedno aktualna vprašanja o praktičnih omejitvah svobode. Ljudje živijo v svetu brez zločina in brezposelnosti, polnem napredne tehnologije, toda vladni teror je nekaj vsakdanjega. To se spočetka zrcali v glavnih



likih, ki so preprosti in sprijaznjeni s svojimi nepomembnimi življenji, a se kasneje kljub indoktrinaciji izkažejo za zanimive in razpete med več možnostmi. Zlasti Juliana, ki v romantičnem razmerju koleba med židovskim fantom Frankom in nacističnim dvojnim agentom Blakeom. Dotična ne predstavljata le potencialnih partnerjev, marveč v prvem planu možnosti posameznikovega odziva na razburkan in zahrbten svet. Vsekakor ogleda vrednih deset ur, ki pusti majhne pečate neke časovno oddaljene groze. Druga sezona je že v produkciji. (tr)

FLESH AND BONE

Starz, drama; 1 sezona

Mlada baletka s strašno skrivnostjo iz industrijskega mesta pribeži v New York, kjer se javi na avdicijo za imeniten plesni ansambel – in uspe. Je to zaradi njenega talenta in odrskih sposobnosti? Ali zavoljo zalega obraza ter nezanemarljivega oprsja? Naj bo eno ali drugo, punca postane ključen del čudaške posadke, ki zaobjema nasnifano primadono, nevoščljive tovarišice in samopašnega, diaboličnega lastnika. Tudi v najetem stanovanju ji ni lahko, saj jo obkrožajo hišni weirdo, skurbana cimra in brat, ki je nekdanji vojak. Nakar gre vse še na slabše ...



Flesh and Bone je namorjena, večkrat pretresljiva nadaljevanka, ki ne štedi s prizori odstopajočih nohtov na zdelanih nogah. Skozi osem epizod splete mrežo patoloških osebnih odnosov, ki citirajo iz učbenikov psihoterapije. Borbe za položaj v ansamblu so na dnevnem redu in človek je tu človeku volk, zlasti ob usekanem šefu. Poslovna raven beleži upad obiska, zato morajo biti predstave kontroverzne, kar botruje dodatnim pritiskom na plesalce. Pred zaslonom se tako počutiš kot opazovalec prometne nesreče, kjer avtomobilski naleti zlepa ne pojenjajo.

Vendar to ne pomeni, da je nizika slaba. Nasprotno, če si ljubitelj črnikavosti in razkosanosti, boš nad to samozadostno celoto, ki ne bo deležna nadaljevanj, zelo verjetno navdušen. Nastopajoči so solidni, scenarij sporočilen na osebni in simbolni ravni, želja po šokantnosti pa ne pretirana. Reč je sicer brez umetniško grozljivih elementov, ki so prevevali sorodni film Črni labod, in občasno na dan preveč usekajo kliševi. Toda vobče gre za nadpovprečno miniserijo, ki se iz dela v del krepi in se zaključi s fantastičnim modernim baletom, čigar glasbo in nastop so ukrojili posebej za to priložnost. (sn)

MASTER OF NONE

Netflix, burka o stereotipih; 1 sezona

Kot namigne že naslov, ki cilja na povprečnost, se nizika bavi s tegobami vsakodnevnega življenja. Slično, a odtenek manj morbidno kot Louie. Aziz Ansari (Tom iz Parks and Recreation) je inteligenten tridesetletnik, ki še vedno živi od oglasa za jogurt izpred davnih let. Po avdicijah šnoflja za vlogami z več umetniške note, a kaj, ko so producenti nazadnjaški kreteni, ki ga vedno hočejo za taksista ali prodajalca v trgovini s špecerijo. S trapastim indijskim naglasom vred, se razume. Tako se z gručico kolegov večino časa fijaka po hipsterskih kavarnah in se zabavno poigrava s problemi prvega sveta.



Podstat fabule je v dramaturškem loku napeta čez celotno sezono, hkrati pa ima vsaka izmed dokaj samostojnih epizod svoj naslov, ki daje vedeti, katera tema bo resneje na tapeti. Indians on TV – rasizem, Ladies and Gentlemen – seksizem ... Po letu 2015, zasičenem z jamranjem in heštegi o politični korektnosti, utegne to komu zveneti zlajnano. Vendar je izvedba tako elegantna in cinično odkrita, da je strah odveč. S prijateljem indijskega rodu se recimo prijavita na avdicijo za sitcom, po kateri jima sporočijo, da sta oba blestela, ampak da lahko vlogo dobi zgolj eden, ker Azijci še niso dosegli statusa "v eni seriji sta lahko dva." Prijetno osvežujoče je tudi romantično razmerje, ki skozi vseh deset delov vznika med junakom in svojčas fuk-frendico-za-eno-noč Rachel. Temelji na humorju in je pristno, brez nebulozno romantičnih gest, ob katerih se pobruhaš od osladnosti. Master of None je opomnik, da so vsi problemi toliko lahki, kolikor močno se jim lahko po vonnegutovsko smeješ v fris, in prijeten oddih od serij brez vsakršne substance. (tr)

BEOWULF: RETURN TO THE SHIELDLANDS

ITV, fantazijska drama; 1 sezona

Na nabrekle prsi Igre prestolov, ki ruši rekorde gledanosti in piratiziranosti, se je nujno prisesati. Starodavna angleška pesnitev o Beowulfu (glej cifro 172 ali Joker.si), iz katere sta črpala tako Martin kot Tolkien, je bila torej kot nalašč za obuditev. Oziroma 'reimaginacijo', kot je Return to the Shieldlands. Naslovni junak je kakor v literarnem zgledu pripadnik enega od severnogermanskih plemen.



Vendar ne pride na pomoč kralju, da bi mu pomagal stolči pošast Grendla, temveč je vladar njegov očim, ki ga je posvojil in ga bojevanja naučil. Zdaj je mrtev in Beowulf se udeleži njegovega pogreba. V vasi naleti na razštelane odnose in odkrito sovraštvo poglavarke ter njenega sina, medtem ko se po okoliški divjini plazijo rogati, krvoločni troli.



Njihovo klanje je potisnjeno v ozadje, saj je Beowulf zastavljen kot na majhen prostor zdruznjen Game of Thrones. Likov je precej manj in območje bistveno ožje, toda hakeljci so slični – medsebojni odnosi, pehanje za oblastjo, udejanjanje in razkrivanje spletk, pohota, zamere, mestoma celo detektivsko iskanje storilcev. Da bo štimunga podobna kot pri Prestolih, namigne že stilistično podobna uvodna špica. Žal pa je Beowulf na vseh ravneh slabši od vzornika, od nezapomnljivo lepenkastih likov v telesih štorastih igralcev prek lesenih dialogov do cenenih posebnih učinkov ter kilavih mečevalsko-lokostrelskih obračunov. Pomanjkljivosti skuša nizika prekriti z bohotnimi kostumi in svojevrstno inačico starogermanske kulture, kjer so med mišičaste belce pomešani zamorci, Arabci, Indijci in Kitajci. Vendar je to potoček v slano morje solz.
Res pa je, da Beowulf morda še preseneti, kajti v spletkarjenju, močnih ženskih likih in ideji, da pošasti – kakor Grendlova mati v pesnitvi – nemara niso podložne zgolj krvoločnemu brezumju, se skriva potencial. Do iztočnega dvanajstega dela se tako v posodi zna nabrati nekaj zrn. (sn)

THE 100

The CW, preživetvena ZF-drama; 2 sezoni

Kot se spodobi za našo šimpanzarsko življenjsko vrsto, v bližnji prihodnosti Zemljo za lep čas spremenimo v radioaktivno puščo. Srečneži se natrpajo v orbitalno postajo in čakajo, da se površje očisti, nakar tja pošljejo sto prestopniških najstnikov, da bi preverili, ali je že moč iti pridelovat posebej veliko korenje. Itak jih ni škoda, kujonov pokvarjenih, ki so si drznili nadevati vesoljske skafandre ali biti drugi otrok! Dol z njimi! Dobesedno!



Šur, premisa te postapokalipično-znanstvenofantastične serije je hecna, skoraj tako kot gledati, kako klišejski mladini (razredni prvak, vase umaknjena lepotica ...) na preizkušnji uspe obdržati perfektne frizure in bleščave nasmeške. Tudi zgodba je na več koncih naravnost smešna, smiselna luknjavost pa ne pojenja vse do konca druge sezone, ki je nedvomno preveč razvlečena. Vendar ima Stotnija kljub temu dosti privlačnega. Dogajanje teče na več fizičnih ravneh, od robinzonovskega površja do postaje v orbiti in kasneje še česa, izvedba je solidna in pod nametanimi klišeji odraščanja se skrivajo resnejše, veličastnejše teme, ki se izgradijo skozi odnose. Izdelek sicer spomni na Hunger Games in morebiti Fallout. Toda bolj kot gledaš, bolj pridobiva na identiteti in bolj te zanima, kam bo pripeljal boj med tehnološko naprednimi potomci naše civilizacije ter mutantskimi domorodci, razdeljenimi na več frakcij, ki se seveda ne marajo. (sn)

THE PEEP SHOW

Channel 4, #000000 sitcom; 9 sezon

V srži gre za temačno komedijo, katere antijunakoma uspe stvari z združenimi močmi v slogu A je to zajebati na neslutene načine. Štorija, ki sledi disfunkcionalnemu prijateljstvu / parazitstvu med preizobraženim, a za praktične naloge povsem nesposobnim Markom, ter njegovim cimrom Jeremyjem, ki blesti edinole v iskanju opravičil za svojo neuspešnost, je trenutno bržda najbolj spretno spisana burleska na televiziji. Posneta je v prefinjeni kombinaciji s prvoosebnimi posnetki, ob katerih protagonista med čebljanjem z ostalimi iz glav zlivata gnojnico usranih idej svojih notranjih monologov. Te sestojijo iz najbolj sebičnih, strahopetnih zamisli, začinjenih z mastnimi kletvicami, namesto katerih nato v dialogu praviloma izustita literarno suho zlato. Izprijena komedija, ki uspe z vulgarnostjo in odkritostjo užaliti ter narežati vsakogar.



Tako Mark izseli Jeremyja, ki streho nad glavo najde v znančevi kopalni kadi. Hja, radost jutranjega opravljanje potrebe kar iz postelje je neprecenljiva. V isti sapi se ukvarja z lifecoachingom (diploma je ponarejena, ker spanje s profesorico ni zaleglo na izpitu), kar je njegov glavni vir genitalij. Bolj intelektualni član dvojice večinoma piše knjige o obskurnih vzporednicah med poslovnimi praksami sodobnega sveta in starimi Egipčani, ki jih otvori s tem, da so kulturnosocialne razlike tolikšne, da je vsaka primerjava povsem absurdna. Oziroma kuje načrt, kako dobiti zanj nezainteresirano žensko. Slednje ne izključuje kraje telefonov njihovih partnerjev, ugrabitev in tunkanja bivše soproge v otroške bazene z barvnimi žogicami. Vsi čislavci 'cringe' komedije, you have been served. (tr)

THE EXPANSE

SyFy, o človekovi kolonizaciji osončja; 1 sezona

Bomo po kolonizaciji osončja še vedno talci pohlepa ter pehanja za močjo? In kakšna je skrivnost, ki ogroža človeško vrsto? Prva sezona znanstvenofantastične serije Prostranstva se naslanja na knjižno uspešnico Leviathan Wakes Jamesa S. A. Coreyja, kar je psevdonim, za katerim se skrivata avtorja Daniel Abraham in Ty Franck. Celotno zgodbo nameravata obelodaniti v devetih romanih, šest sta jih že spisala, omenjeni je prvi izmed njih. Če bo serija sledila plodovitima piscema, lahko postane najbolj ambiciozni projekt v zgodovini kanala SyFy – ali njihov največji polom, če ne bo dobro sprejeta.



Dvesto let v prihodnosti je Zemlja porabila večino domačih virov, za tiste v osončju pa tekmuje z Marsom. Med konkurentoma se znajdejo prebivalci asteroidnega pasu, kjer sta zrak in voda dragocenejša od zlata. Takisto se naokoli svaljkajo skrivnostne organizacije ter mogočneži z lastnimi načrti, kar sončev sistem spreminja v plodno okolje za vojne, terorizem ter buhtenje negativnih človeških lastnosti. V tej godlji se znajdeta detektiv, osebnostno nekje med Philipom Marlowom in Dickom Tracyjem, in prvi častnik skrivnostno uničenega plovila za nabiranje ledu z ekipo. Izkaže se, da sta usodi izginule ženske in ledonosilca del široke zarote, ki preti človeštvu. Da bi bilo vse skupaj še bolj zapleteno, grožnja prihaja tudi izven osončja. Sredi zarote se znajdejo naključni posamezniki, vsak s svojimi težavami in preteklostjo, ki jih morajo potisniti na stran, da bi postali junaki.
Ker je zaplet predvidljiv in že dostikrat obdelan, je kakovost serije drugje. Namreč v dokaj realističnem prikazu prihodnosti in kvalitetni produkciji ter posebnih učinkih. Težnost v vesoljskem plovilu je le, če motorji ves čas zagotavljajo pospešek, ljudje, rojeni v okolju z nižjo težnostjo, pa so večji, imajo slabotnejše postave in veliko težav, če se znajdejo na Zemlji. Vsekakor so nadaljnje sezone nujne in upamo, da jih bodo udejanjili. Kar predstavljajte si, kako opeharjene bi se počutili, če bi Igro prestolov odklopili po prvem kompletu. (vh)



JEKYLL AND HYDE

ITV, cicihororščina; 1 sezona

Zgodba se napaja iz Stevensonovega dela o čudaškem doktorju Jekyllu, ki je uspel razdvojiti osebnost in se s pomočjo napoja poljubno leviti med brezvestnim alter egom, gospodom Hydom, ter siceršnjo persono. Tokrat v soj žarometov stopi Jekyllov vnuk, ki živi v Indiji kot posvojenec premožne družine. Ko je priča avtomobilski nesreči, se v njem prebudi Hyde in reši dekletce. Novica o njegovi moči zaokroži po svetu in Jekyllov družinski odvetnik ga povabi v London, da prevzame ležečo zapuščino svojega dedka. Tu pa se nič hudega sluteč mladec znajde na vrtiljaku manipulacij vladne agencije za pošasti in glavnih nemezcev, ki hočejo z njegovo pomočjo zavladati svetu.



Ena najsvetlejših točk serije je junakova transformacija v brezbrižnega, z močjo obsedenega gotičarja. S tem dogajanje dobi mračnjaški pridih, Tom Bates pa vlogi zna dodati ščepec jebivetrskega humorja. Prvih par delov zelo vleče, ker so stvari sveže. A žal junaki kmalu začnejo premlevati stare dileme in se jih lotevati na enako napačen način, ob čemer živčno škrtaš z zobmi. Termin predvajanja je v nedeljo popoldne, kar se pozna pri kompleksnosti zgodbe in globini likov, ki potegnejo črto pri preprosti delitvi na dobro in zlo. Isto velja za estetiko, ki bolj kot na resno dramo spomni na lahen stripovski zalogaj. Nanizanka je glede prikaza obračunov med Hydom in ostalimi pošastmi precej nazorna. Vendar nenehno daje občutek, da skuša zajeti čimveč ciljnih skupin, pri čemer ne zadovolji nobene. (tr)

INTO THE BADLANDS

AMC, postapokalptična razfukalščina; 1 sezona

O zgodbi ter likih v tej niziki ni moč preveč razpravljati, saj so prisotni skorajda samo zato, da upravičijo fu streljanje z močnim pridihom Matrice. Nedoločena futura, kjer je strelno orožje kobajagi prepovedano, je sicer polna ljudi, ki radi čvekajo, torej jim zaradi sevanja ni odmrla poslednja možganska celica. Menijo pa ustvarjalci, da se je to zgodilo gledalcu, sicer ne bi mogli tako butasto in posiljeno nakladati o sprtih baronih, ki vsak s svojo vojsko karatejskih nindž nadzorujejo širna ozemlja. Ter o junaku, enem od baronskih pribočnikov, ki si želi najti obljubljeno deželo. Fabulativno je izdelek tako za lase privlečen in slabo odigran, da so azijske akcijade iz sedemdesetih primerjalno Shakespeare. Walking Dead taiste produkcijske mreže AMC pa kandidat za scenaristični emmy. Into the Badlands bi bil v tehnološko manj napredni dobi strip, in to ne prav dober.





Toda Badlands ne gledaš zaradi oseb in zena, temveč zato, da bi ob arašidih in pivu užival v pretepaški akciji, kakršno televizija redko ugleda. Hongkonški mojstri obešanja borcev na špage in kinetične kamere upravičijo honorarje, zakaj vsak del vsebuje najmanj eno spektakularno sekvenco, kjer škornji tlačijo frise, meči umetelno sekajo rebra in bodala čmokajo v želodce. Kri ne šprica kot pri Mrtvecih, nevtralizirana pa tudi ni. Dasi je vpliv Matrixa in številnih drugih fu filmov, kot je Grandmasters, viden s kilometrske oddaljenosti, je tole kremšnitka za ljubitelje vragolij v slogu Nea. Dotičnega heroj med drugim oponaša z dolgim plaščem in sončnimi očali, tema standardnima pritiklinama postatomske dobe. (sn)

MAKING A MURDERER

Netflix, dokudrama; 1 sezona

Dejstva. Prvič: leta 1985 Stevena Averyja obtožijo posilstva. Drugič: kriminalistični oddelek ameriškega okrožja Manitowoc ga uspe spraviti za zapahe. Ne igrajo po pravilih. Sploh ne. Tretjič: leta 1995 prejmejo telefonski klic. Sosednji šerif trdi, da mu prijeta oseba izpričuje krivdo za Averyjev zločin. Poročilo seveda zakopljejo v kupe birokracije. Četrtič: analiza DNKja razkrije, da na žrtvi najdena sramna dlaka pripada znanemu spolnemu prestopniku Gregoryju Allenu. Stevena leta 2003 izpustijo iz zapora. Petič: vloži odškodninsko tožbo. Šestič: nedolgo zatem ga okrožje obtoži umora fotografinje, ki izgine teden pred začetkom reparacijskega procesa.

Gre za drzen dokumentarec, ki skozi kolaž posnetkov zaslišanj, snemanih klicev in intervjujev vpletenih opozarja na globoko vkoreninjene napake ameriškega pravnega sistema. Ena osrednjih tem je izkoriščanje delavskega razreda in odvisnost sodnega uspeha od premožnosti. Steve si tako z odškodnino za osemnajst odsedenih let komajda pokrije stroške drugega sodnega procesa. Primer, ki je ameriško javnost razklal na pol, deluje kot iz trte izvita hollywoodska puhlica, ki veselo servira klišeje o koruptivnih kapsih in sodnikih brez empatije do neizobraženega, naivnega Averyja. Tožilec prepričuje poroto: "Upravičen dvom je za nedolžne." Zato je toliko hujši občutek svete jeze in nemoči vsakič, ko se zaveš, da gre zgolj in izključno za arhivsko gradivo, povezano v – kot tetiva napet – dramaturški lok. Zanimiv eksperiment vzpostavitve javnega diskurza, ki ohrani faktoidno korektnost in ti v isti sapi ježi vse dlake na živòtu. (tr)



BORDERTOWN

Fox, skrajnohumorna risanka; 1 sezona

Glavna okupacija mejnega ameriškega mesteca Mexifornia so čefurji, tako legalni kot izbeglice. Oče štirih otrok Bud Buckwald, si da z njimi veliko opraviti, saj je graničar in eden največjih mexofobov. Zato močno trpi, ker ima za sosede familijo dvakrat žganih. Še toliko bolj, ker je njihov padre Ernesto Gonzales uspešen lastnik vrtnarije. Kaj hujšega potemtakem za Buda, kot da hčerka hodi z njihovim fantom? Taka družinska drama je temelj risane nizike Bordertown, na katerega so položeni širši problemi imigrantskega zakona, gradnje zidu, podzemnega rova in deljenja cerkve. A brez kakršnihkoli daljnosežnih misli. *"Bud, ti imaš najnižjo državno službo. Če te degradiram, boš prišel na vrh in postal predsednik. To se je doslej zgodilo samo Georgu W. Bushu!"*



Bordertown sodi v ligo politično nekorektnih risank, saj za njo stojita ustvarjalca Family Guya Mark Hentemann in Seth MacFarlane. Ne gre torej za intelektualno medkulturno satiro, marveč je vse skupaj bolj kolaž skrajnega besednega in grafičnega humorja. Ter z ničimer povezanih skečev, v katerih nastopajo Marsovci, velikanske pošasti in mini Pelé. Bolj kot na mojstrski South Park zato serija spominja na Brickleberry, saj ne štedi z nasiljem, groteskonstjo in neumnostjo. Kljub temu pa so dogodivščine logarjev kakovostnejše in bolj smejalne. Sem in tja se pojavi kakšna popkulturna referenca in nekateri štosi so dobri, toda mnogo jih je brezveznih, predvsem pa sta avtorja z zabitostjo onkraj Homerja in Steva nezdravo pretiravala. Za nameček so prebivalci Bordertowna priskutni, naj gre za izrojeno osrednjo 'DeBilly Family' s honeybooboojasto hčerko na čelu, tečne čefurje, odurnega župana, mutanta čez cesto ali pokvarjenega fajmoštra. Da ni niti enega samega všečnega osebka v slogu Malloya, Barta ali Stewieja in ene normalne ženske, je medvedja usluga zanimivosti. Zato je Bordertown v mojem svetu na dnu lestvice. (lf)

LEGENDS OF TOMORROW

CW, superjunaška akcija; 1 sezona

Vandal Savage je tak mali Doomsday: praktično nesmrten in vse močnejši postaja. A za razliko od prakriptonske apokaliptične kreature destrukcije on sveta ne želi uničiti, marveč mu zavladati. Že 50.000 let, kajti gre za kromanjonca, ki mu je meteorit podaril božjeličnost in zločestost. Po izročilu naj bi dotični pračlovek poosebljal večino osvajalcev iz zgodovine, od Aleksandra Velikega do Dolfeta. V stripih se redno zoperstavlja Pravičnikom in z njimi se je spopadel v dobri risanki Justice League: Doom. Nazadnje pa smo Vandala videli v Arrowu in Flashu, kjer se je namenil ubiti neko natakarico ... Pri tem velja omeniti, da so si zlobčev izvor v 'arrowversu', torej zgodbo o egipčanskem svečeniku in bodalu, sposodili od stripovskega lika Hath-Seta.

Taisti Vandal Savage bo leta 2166 uspel narediti tako svetovno štalo, da gre časoplovec Rip Hunter po pomoč v preteklost. V današnjem času na limanice dobi vod iz omenjenih nizik poznanih metaljudi oziroma junakov: kurilniškega Firestorma, ki je starček v zamorčku ... letečega Atoma, ki je IronAntMan ... pretepačico White Canary, ki je zmešana sestra Črne kanarčice ... starodavna Hawkgirl in Hawkmana, ki ju Savage vedno znova in znova ubija že štiri tisoč let ... ter dvojec negativcev, Captaina Colda in Heat Wava. Nenavadno odpravo spravi na krov svoje ladje, ki je Sokol, križan z deloreanom, in vkup se podajo skozi čas v iskanje najboljšega trenutka, da zaustavijo sovražnika človeštva.



V predstavo torej nista vključena ne Arrow ne Flash, ki zgolj občasno gostujeta. Prav tako se pojavijo drugi znanci, na primer Damien Darkh in Ra's al Ghul. Toda zvečine je dogajanje postavljeno v druga obdobja in je nasploh zelo dinamično v četrti dimenziji. Vorteksi, fluksi in paradoksi so redni izrazi pri razlaganju ustroja časa in opozarjanju na posledice spreminjanja dogodkov. A vse ni določeno, kajti *"čas je kot cement – traja nekaj 'časa', da se strdi."* Zgodi se marsikaj, od srečanj z mlajšimi inačicami do tehnologije prihodnosti, pozabljene v preteklosti, ki postane superorožje v prihodnosti. Ne gre torej za nikakršen origin story, marveč za tipično stripovsko zmešnico likov in svetov.

Legende so po duhu enake poročilom iz Star in Central Cityja, le bolj akcijske in z več posebnimi učinki. Nadaljevanka številne karakterje med seboj dobro usklajuje in v redu je, da so nadljudje že do neke mere razviti. Je pa res, da junaclji niso višek privlačnosti, saj so drugorazredna imena, igranje pa tako, kakršnega smo od arrowversa navajeni – v dobrem in, pretežno, slabem. Največ težav seveda povzročata 'brata iz Prison Breaka' in predvsem Snart je ultratečen. Čeprav 12-epizodna serija deluje dovolj samostojno, to ni vsebina za nove gledalce, temveč izključno za prijatelje Oliverja in Berryja. (lf)



Batwoman ni nov lik, saj ima na grbi šest križev. Le da je Kate Kane zdaj lezbijka, kar je bolj trendovsko.

BATMAN: BAD BLOOD

Od vseh Waynovih bab se je semenčica prijela ravno v Taliji, hčeri Ra's al Ghula, vodje Ašašinske lige. Sad tega enkratnega koitusa, pri katerem je bil Bruce menda omamljen, je Damian, ki v DCjevi lori nastopa kot peti in najbolj problematični Robin. Uvodne pustolovščine temnega viteza in potomca opisuje stripovska zgodba Batman and Son, ki jo je v slikosučno obliko prenesla animiranka Son of Batman (Joker 250). Mali je svojeglav in po dedku krvoločen, toda fotr ga v uvodnem boju zoper Deathstroka še uspe nekako brzdati. V nadaljevanju Batman vs. Robin pa se sine docela razuzda. Fotrovo načelo "justice, not vengeance" ni zanj, zato jo mahne po svoje in tako postane osrednji nasprotnik Batsa. Na kraju zmedeni Damian odide v himalajski kloštar.

Tretje poglavje Bad Blood se otvori z vsakdanjim ravsom: Batman šteje rebra manj pomembnim zlikovcem, kot so Firefly, Electrocutioner in Killer Moth. Toda fortuna mu pokaže hrbet in junak je dozdevno pogubljen. To za Gotham ne pomeni ničesar dobrega, zato gre mestu napomagaj celotna Batsova družina. Z gora se vrne Robin, Nightwing se preobleče v kostum svojega mentorja in ekipi se pridruži Batwoman. Za dobro mero sin znanstvenika Luciusa Foxa odkrije fotrovo skladišče in čez noč postane ironmanovski šišmiš, Batwing imenovan. S skupnimi močmi rešijo Brucea in preprečijo, da bi Ašašini zavladali svetu.

Drugorazredni ulični pridaniči se ne morejo primerjati z bolj karizmatičnimi prvokategorniki ali vesoljskimi zlobci. Prav tako risanki ne dela usluge tehnična izvedba, zlasti obupni 3D-del. A po drugi plati so fajti solidni in zanimiva je vzpostavitev netopirjevske familije, ki je doslej izven stripa nismo videli. V redu je tudi, da Bruce Wayne ni v osrednji vlogi, kar da več odrskega časa za razvoj drugih karakterjev. Predvsem se izkaže Dick Grayson, prvi Robin in nato Nightwing. Skupaj vzeto je Bad Blood zato boljši od predhodnika, toda še zmeraj je le ena od mnogih epizod iz gothamskih kronik in sama po sebi ne sodi v ožji izbor povesti za slehernega geeka. DCjevi navdušenci pa itak pogledamo vse. In tole poglavje ni zadnje v tem nizu, saj na koncu uleti še nekdo ... ***LordFebo***

Batžlahta udriha na ploščkih in z digitalnih kanalov.



Greysonu batmanovska vloga ne godi, saj je postal Nightwing zato, da se umakne v svoj svet. Zahvala od Wayna je tipska: "You are not Batman anymore, Dick!"

DIRTY GRANDPA

Te vrstice bi morale biti namenjene komediji 50 Shades of Black, a ker je film tako zanič, da je zanj škoda vsakega znaka celo v 'žanru' slaboumno dolgočasnih parodij, vam ponujamo alternativo. Freh komedijo Dedek uide z vajeti, ki z radodarno mero pikantnih nemarnosti nadgrajuje klasično zasnovo bolj ali manj predvidljivih hollywoodskih romanc. In preizkuša splošno uveljavljene meje spodobnosti oziroma tolerančni prag glede uporabe opojnih substanc, besede 'fuk' ter drugih izpeljank na temo spolnih aktivnosti in organov.

Izdelek Dana Mazerja ponuja odgovore na številna vprašanja, ki si jih verjetno še niste zastavili. Je lahko dedek pri več kot šestdesetih bolj obseden s seksom kot njegov dvajsetletni vnuk? Kako to, da ima več uspeha celo pri njegovih vrstnicah? Kaj imata skupnega plišasta igračka v obliki čmrlja in mednožje Zaca Efrona? Kaj se zgodi, če se po zaužitju obilne doze pomirjeval in alkohola odločiš pokaditi crack? In zakaj za vraga je dedek tako obseden z vtikanjem prsta (ali palice za golf) v vnukovo rit?! Ob tovrstnem razsvetljenju pričakujte izdatno mero situacijske komike, začinjene z obilico – brez skrbi, mlade, ne stare! – gole kože, od vabljivih ženskih oblin do izklesanih radiatorčkov v otroško depilirani ali moško poraščeni verziji.



"No, pa se spraviva v te orjaške sramne ustnice," brez dlake na jeziku pokomentira razrajcani dedek, ko ga vnuk povabi v svoj roza kabriolet.

Gonilo zgodbe in vir smeha predstavlja trenje med glavnima likoma, osivelim pohotnežem in mladim zadrtežem. Medtem ko razvratni dedek mimoidoče predstavnice nežnega spola osvaja kot za šalo (in ob tem stresa nebroj laži), se pohlevni vnukec ukvarja s tem, kako ugoditi posesivni zaročenki alias šefovi hčerki. Dokler še sam ne sprevidi, da je treba za to, da si srečen, pač slediti srcu. Ali vsaj hormonom! Film sicer ne ponuja režijskih presežkov, se pa kamera in všečna prizorišča, od konzervativnega ameriškega domovanja do razvpitih prizorišč študentskih zabav na Floridi, dinamično skladajo z razvojem zgodbe. V uri in pol tempo dogajanja nekajkrat pojenja, vendar bonus točko predstavlja verbalni dvoboj med prekaljenim veteranom in štiriinštirideset let mlajšim Disneyjevim 'produktom'. Razlika je očitna, a prav kontrast med De Nirovim mojstrskim smislom za humor in Efronovo pozersko mlečnostjo poskrbi za še več krohota. Dodatni liki, predvsem zakajeni diler in zablojen policijski par, dogajanju pridajo dimenzijo družbene kritičnosti v simpsonovskem duhu, čeprav pretiravanja niso vedno na mestu. ***Fanatik***

Nemarnosti poskočnega dedka, ki vas bodo spravile v dobro voljo in postavile na preizkušnjo vaše puritanske standarde, se že vrtijo po kinih.

SPOTLIGHT

Novice o pedofiliji v katoliški Cerkvi so nekoliko izgubile na moči, a žrtve sprevrženih farjev zaradi nasičenosti s tovrstnimi vestmi niso nič manj prizadete. Spotlight neustrašno usmeri žaromete nazaj na to sramotno poglavje božje ustanove. Temelji na resničnih dogodkih, namesto da bi se pri njih zgolj navdihoval ('inspired by').

Film poseže v zgodovino izprijenosti, ki je v ameriškem Bostonu trajala najmanj od šestdesetih let minulega stoletja do preloma milenija. Za zlorabe predvsem dečkov na robu pubertete je vedel marsikdo, šušljalo se je in govorilo, toda ukrepalo se ni zaradi vpetosti Cerkve in njenih uslužbencev v družbeno sredino. Kardinal, ki je bil kasneje prisiljen odstopiti (in so ga premestili na častno pozicijo v Rimu :)), se je družil s šolniki ter gospodarstveniki, vse pa je ležalo na bogaboječih vernikih. Kompost se je preobrnil šele, ko je po dokumentih in ljudeh začela brskati štiričlanska skupina raziskovalnih novinarjev časnika Boston Globe, imenovana Spotlight. Na plano je izbrskala kup umazanije in tako pripomogla k očiščenju, ki še vedno poteka.



Izvrstna igralska zasedba se maksimalno potrudi. Toda najbolj pretresljivo je tisto, kar izpovedo prizadeti, in pisne prošnje vernikov župniji, naj ukrepa. No, ni.

S platna nismo deležni besnih pregonov, strelskih maščevanj, osladne otroške stiske in demoniziranja krivcev. Gre za formalno umirjeno dramo, ki se nalašč ne spušča v profanosti in skrajnosti, marveč se posveča dejstvom. A pod sledenjem novinarskemu vsakdanu, polnega intervjujev s pričami in brskanj po dokumentaciji, kakor v najboljših političnih trilerjih kar brbota. Skozi inteligentne dvogovore in sijajno igro karakternih zvezdnikov, kot so Michael Keaton, Mark Ruffalo, Liev Schreiber, Rachel Adams ter Stanley Tucci, se pred nami splete podoba dvoplastnega velemesta. Na površju je vse okej, kajti grešne duhovnike so umaknili s položajev (in jih zvito namestili v druge župnije), tako ali tako pa naj bi šlo le za nekaj gnilih jabolk. Vendar novinarska raziskava s pomočjo prič, strokovnjakov, odvetnikov in ljudi s talarji odkrije sistemski problem, ki se tiče psihologije celibata, pajdašenja prekrškarjev ter molka tistih, ki imajo dobiček. Ali ki menijo, da je Cerkev v Bostonu naredila preveč dobrega, da bi jo sesuvali s takimi malenkostmi. Ja, pot v pekel je tlakovana z dobrimi nameni.

Spotlight je formalno drama, vendar se izkaže bolj za srhljivko, ki je tolikanj bolj učinkovita, ker se ubada z dejanskostmi. Ustvarjalci so se potrudili in se intimno posvetili raziskavi, ki je bila borno dokumentirana, film pa so si na zaprti projekciji ogledali tudi vatikanski preiskovalci duhovniške pedofilije. Zame najresnejši oskarski kandidat, kjer ima pet nominacij, in končno spet hollywoodski film, o katerem se je moč po ogledu žgoče pogovarjati. ***Sneti***

'V žarišču' štarta 18. Pejte gledat.

KRVAVI ZAJEBANT

Podtalni ljubljenec superjunaške scene Deadpool je končno dobil lastni film. Na ogled krene Sneti, ki spotoma razloži lik in odigra špil.



Deadpool je splošni publiki manj znan stripovski junak s posebnimi močmi, ki pa si je s samosvojim humorjem pridobil nezanemarljivo občinstvo. Luč dneva je ugledal v devetdesetih in bil sprva barabin, nakar se je skozi lastno serijo prelevil v zajedljivega komedijanta, ki brije norce iz resnobnosti običajnih herojev in njihovih zakonitosti. Kot tak je vdrl k marsikakemu rešimožu: pridružil se je Magnetu, nažiral Spider-Manu, s katerim se ne marata *("My common sense is tingling")*, in pred kratkim postal član Avengerjev. Najbolj zanimivo je, da se zaveda svoje izmišljenosti, zaradi česar ruši pregrado med sabo in bralcem. Slednjega pogosto ogovarja in mu denimo razlaga, kako je primoran razmišljati v malih oblačkih, česar je dodobra naveličan.

Lik Deadpool je nastal iz neozdravljivo bolnega Wada Winstona Wilsona. Supermoči mu je dal vojaški program Weapon X – taisti, s katerim so ustvarili Wolverina. Kakor slednji se pospešeno zdravi, celo do te mere, da je sposoben preživeti obglavljenja. To mu pride prav, saj se udinja kot plačanec, ki v rdečem ledru ubija z mečema, golimi rokami ali strelnim orožjem. Venomer pa nasilno in v spremstvu kletvic. Tipi se je nekoliko skockalo, saj so na njem izvajali sprevržene eksperimente; od tod ime, saj so opazovalci stavili, ali bo umrl, čemur se v angleščini reče 'dead pool'. Na filmu smo ga pred šestimi leti videli v X-Men Origins: Wolverine, kjer je bil Rosomahov glavni sovražnik. Upodobil ga je Ryan Reynolds, ki mu stas posoja tudi v svežem samostojnem filmu. Le da tokrat nima zašitih ust, kar pridoma izkoristi.



9 / 10 #RITNIŠVIC

Čeprav se nemudoma znajdemo sredi dogajanja, ko se zamaskirani Deadpool z mečema na hrbtu in brez Hello Kitty torbice za strelivo vozi na obračun z zlikovci, gre za zgodbo z začetka. Skozi spomine izvemo, zakaj in kako se je Wade spremenil v še bolj jezično tečnobo, kot je bil, kdo so mutantske barabe in v katero dečvo ga je namakal, ko še ni imel tiča kot McDonald'sova pita. Ali, občasno, ona vanj. Deležni smo spodobne količine spektakularnih strelsko-pretepaško-rušilnih obračunov, kjer sodelujeta x-mutanta Colossus in Negasonic Teenage Warhead ter negativca Ajax ter Angel Dust. Vozila se preobračajo, požari divjajo, sablje sekajo glave in dokočno se podirajo sklatena veleplovila, ki namigujejo na povezavo z univerzumom Avengerjev. Toda ker ima do Deadpoola na filmu pravice studio Fox, ni povezan z Maščevalci, ki so Disneyjevi, marveč z lisičjimi X-Meni. Em, brez množine. *"V tej bajti sta vedno le dva. Si vas studio ni mogel privoščili več?"*

Enako kot krogle in udje v filmu naokoli letijo dovtipi in reference. Če ne maraš za straniščni in poniglavi humor, se ne boš imel najbolje. Se nasmehneš ob ciniční, stari, slepi črnki, ki sestavlja Ikeino pohištvo? In ob dojenčkasti roki, primerni za masturbacijo? Upam, da se :)! Če pak ne poznaš stripovsko-filmskih superjunaških univerzumov, boš zgrešil nešteto referenc. Film izrecno cilja gike na preseku teh dveh vektorjev. Sam sem se večino časa režal kot pečen maček in izdelku dajem dva palca ter srednjo nogo gor. Zdi se mi le, da je ljubezenska zgodba notri predvsem zato, da je lahko ekipa projekt zrinila mimo studijskih velmož. Lajdra Vanessa (Morena Baccarin) kot ljubezenski interes je razbeljeno vroča, toda njuno tradicionalistično muckanje, ki v kino kao vabi za valentina (tega ne počni, če za punco nimaš orenk gikice!), nekako ne sede v nasilno-zajebanski okvir. Naslednjič pričakujem ekstra okrepljeno satiro ter parodijo.



DEADPOOLOVA IGRICA

... je na razpolago tako za PC kot PS4, xbox one, PS3 ter xbox 360. A pazi. Za računalnik in starejši konzoli je izšla že leta 2013 (J243, 58). Predelava za PS4 in XBO mnogo novejšega datuma pa je kar pecejeva verzija. Ločljivost je visoka, toda teksture so slabe, gladkost na psu in zunanjost dodobra ostarela. Tudi igralno ta tretjeosebna mešanica sekljanja, streljanja in skakanja ni za prehvalit. Borilne globine, ko se otepaš hord podanikov Mistra Sinistra, ni dosti; pretežno gre za netaktično gonjo knofov, ki ji zavdata še turobna okolica in blesava kamera. Prav tako vedi, da zgodba nima zveze s filmom in da je govornik drug. 50 evrov za 'next-gen' inačico je preveč, dasi so vključeni DLC-kostumi in par ločenih izzivov.



Ampak če špil najdeš na razprodaji za katerokoli platformo, gre vseeno razmisliti o nakupu. Nekaj užitka v sekljaškem rešetanju ipak je, dočim je zgodba polna domislic. Fukaško-drekaške fore na stran, Deadpool sodeluje pri izboljševanju lastne videoigre, zaradi česar v offu debatira z avtorji, kar poskrbi za golide smeha. Nadalje teži X-Menom (Wolverine, Psylocke, Cable), ki jim strmoglavi dragoceno jekleno ptico, posmehuje se drugorazrednim Marvelovim junakom (Arclight, Vertigo) in na splošno upraviči sloves enega najbolj pikrih ter privlačnih superherojev.



Še pomnite, tovariši in tovarišice, tista leta, ko ste zehali pri pouku literature in se spraševali, kdaj zaboga boste karkoli od naučenega potrebovali v 'resničnem' življenju? PrFOXa vam razloži, zakaj ne velja špricati slovenščine, in vas nalušta, da bi šli spet malo v knjižnico.

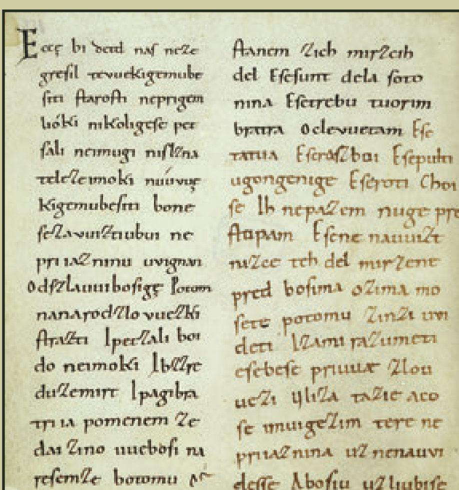


BRATI INU OBSTATI

Ko komu povem, da si kruh služim za katedrom, sem deležna kvečjemu besedice "Aha." Ta vsebuje številne travme, ki so jih osebi zadale dolgočasne, zaprašene bukle slovenske književnosti. Da sem utrgana, dam dodatno vedeti s tem, ko rečem, da v svojem poslu uživam in da občasno celo kakega hormonsko nabitega najstnika prepričam, da knjige niso le za podlaganje majavih mizic. V tej deželi se namreč prav z berilom učimo, od kod smo prišli in kam vse lahko gremo. Če ste še z mano, vam ponujam drugačno lekcijo bukvoznanstva – po Jokerjevo.

KOPANJE KORENIN

Zadnje čase ni treba novic niti prebirati, saj pridejo same od sebe. Po eni ali dveh se zlahka odločiš, da je za vse slabo, kar se dogaja zmeraj bliže, kriva vera. Spomniš se na križarske vojne, zdaj pa s strahom šteješ begunce in migrante, oprezaš za burkami ter se sprašuješ, ali bi se bilo pametno naučiti kak verz iz Korana. Tako skleneš, da zna biti katerakoli vera nevarna in škodljiva. Ampak ravno vera je zaslužna, da tole revijo bereš v slovenskem jeziku.



Eccę bi detd naš neze
grešil tevuekigemube
šiti starosti neprigem
lioki nikoligese pe
čali neimugi ni slzna
telezeimoki nu vue
kigemubešiti bone
sezavuiztiubui ne
priiaznimu uvignan
odszlauuibosige Potom
nanarodzlo vuezki
strazti Ipečali boi
do neimoki Ibuzne
duzemirt Ipagibu
tria pomenem ze
dai zino uuebosi na
resemze botomu c
stanem zich mirzcih
del Esesunt dela soto
nina Esetrebu tuorim
bratra oclevuetam Ese
tatua Esezaʒboi Esepulti
ugongenige Esetoti Choi
se Ib nepazem nuge pre
stopam Esene nauuizt
nizce teh del mirzene
pred bosima ozima mo
sete potomu zinzi uvi
deti Izami razumeti
esebese priuuat zlou
uezi ylIza tazie aco
se muigezim tere ne
priiaznina uz nenauui
desse Abosiu uzliubise

Na pergament iz kozje kože si je škof Abraham z Nemškega okoli leta 1000 zapisal pridigo v slovenščini, da med mašo ne bi česa pozabil. **Brižinske spomenike** ste lahko pred leti obiskali v NUKu, danes pa so spet doma v Münchnu. Svetovni zaplet ve tudi to, kako nenavadno ta starodavni jezik zveni.

Prva zapisana slovenska beseda je plonkec nekega škofa, bestseler naših baročnih umetnin je zbirka pridig, prvi dramski tekst je Kristusov pasijon. Tudi gospod Trubar in njegovi protestantski kolegi so bili njega dni prepričani, da se mora človek naučiti brati, da bo lahko užival v Svetem pismu. Hočeš nočeš je treba priznati, da se je slovenščina na papirju znašla zaradi vere.

Naši predniki so imeli jezik, ki jih je razlikoval od drugih prebivalcev centralne Evrope. Imeli so celo ime, ki jim ga je podelil sam protestantski prvak. Niso pa imeli tistega nekaj, čemur se narodna zavest pravi. Ob prebiranju mojstrovin drugih narodov je Prešeren ugotovil, da Slovencem manjka veliki ep o koreninah naroda, o njegovem boju za obstanek in herojih, ki so strumno vihteli meče za očetnjavo. Iskal je sidro, s katerim bi določil začetke slovenstva. Grki se poistovetijo z Odisejem, Ahilom in kompanijo. Kaj pa mi? V Krstu pri Savici je Doktor fig za rojstvo našega malega naroda določil masovno migracijo Slovanov v 6. stoletju. Priseljenci s Črtomirom na čelu pod Triglav prinesejo svojo vero in jo pred krščanstvom branijo tako srčno, da "Slovenec že mori Slovenca brata." S tem dobimo prvi element nacionalne identitete – sprtost.



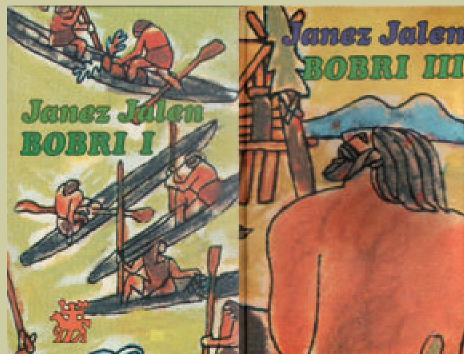
KRST PRI SAVICI France Prešeren je svojo pesnitev iz leta 1835 poimenoval povest v verzih. Z argumentom pesniške svobode je slovensko pokristjanjevanje, ki sta ga izvajala Ciril in Metod, spremenil v epsko 'mesarsko klanje', ki spominja na filme Kralj Artur, Troja ali Braveheart, če hočete. Gre za podobno idejo, kjer glavni junak Črtomir zahteva 'a country of our own' (preberi s škotskim naglasom). Idejo je bojda dobil, ko je s prijateljema Čopom in Kastelcem obiskal mogočni slap, pa sta ga izzivala, naj o njem zloži kakšno lepo. V tistem trenutku jima je odgovoril s tole štirivrstičnico: “Oj, Savica, nisi več devica! Si prasica, ki na široko šči.” Da ne boste mislili, da doktor ni bil za hece. Celotna pesnitev, ki jo je po tistem sestavil, obsega tri dele: sonet, posvečen Matiji Čopu; Uvod, ki ga poznate iz osmega razreda; in Krst.

Slovanska poganska raja, ki je za dober izid v borbi sežigala darove na oltarjih, ni dala miru niti Finžgarju, ki je v romanu Pod svobodnim soncem iskal dom za svoje junake. Poglavarjevega sina Iztoka je poslal v boj z bizantinskim carstvom, kjer vladata razvrat in preobilje vsega dobrega. Zapeljive maščevalne ženske, podkupovanje in delovanje pod krinko sta na nivoju Bondovih dogodivščin. Le da namesto aston martinov za prevoz uporabljajo plemenite konjičke, namesto martinijev pa lokajo medico. Iztokova in Črtomirova junaška slovanska kri naj bi se torej pretakala po naših venah. Ta (jugo)-slovanska pripadnost je celo do neke mere zaživela, dokler se nismo leta 1991 odločili, da nam, bodočim Švicarjem, uradno ne paše več.



Iztok je mlad junak, ki mu ni dovolj, da je brez boja ubil sovražnikovega generala. Infiltrira se v srce Bizanca, kjer se zbliža s cesarjem in cesarico le zato, da bi jima čimbolj škodoval. Sledijo ljubezenske in vojne spletke, vredne holivudskega scenarija. Napeta akcija je **Pod svobodnim soncem** zagotovljena.

Vrli literati so se na moč trudili, da bi našli zgodbo, ki bi zavibrirala naše srčne strune nacionalne identitete. Janez Jalen je časovni stroj romana Bobri nastavil na tisočletja pred našim štetjem, ko so na jezeru sredi Ljubljanske kotline stala kolišča. Izbral je čas, v katerem je človek tesno povezan z naravo, koncept vere še ni razvit, smisel posameznikovega življenja pa je reprodukcija. Ostrorogi je glavni junak, ki si prizadeva dobiti najlepše dekle in najboljša lovišča. Potemtakem je prednik z najboljšim genskim materialom, ki si ga lahko le želiš. Morebiti prav od tam izvira tudi rivalstvo med Ljubljančani in Štajerci, ki ga med vrsticami prepoznamo v boju med Ostrorogovci ter Vzhodnjaki z Drave.



Kakšno je življenje mostiščarjev? Kako uloviti najboljši plen? Od kod izvira rivalstvo med Violami ter Dragonsi? In kdo so prišleki z juga, ki se v iskanju zlatega runa parkira sredi Ljubljanske kotline? Odgovore nosi zgodovinski roman Janeza Jalna **Bobri**.

Literarno napihovanje samozavesti je sicer hvalevredna in potrebna poteza, za katero pa bi stežka dala roko v ogenj, da je resnično delovala. Hrbtenico, ki so jo ukrivila stoletja, je težko zravnati z nekaj vrsticami gorečega teksta. In tako najdemo nov gradnik naše identitete – hlapčevstvo. Slovenec je razvil paleto obrambnih mehanizmov, da je preživel v nadvladah vseh mogočih osvajalcev. Naučil se je reči “ja”, “igen” in “si” s tako hitrostjo, da je resno stopil na žulj Cankarjevemu Ivanu. Ta je gnev nad tovrstnim obnašanjem posodil vaškemu hrustu Kalandru iz drame Hlapci. Dotičnik z družbenega dna nakuri lokalne intelektualce, češ, da se hlapčevsko obračajo po vetru kot petelinčki na slemenu domačije. Slovenska integriteta gre torej vedno znova k najboljšemu ponudniku.



Stric z brki ni le zagret pivec kave, temveč je med vrstice svojih tekstov skril veliko satire, ki leti na vladajočo elito. Navadnemu Slovenčku pa je nastavil portret, ob katerem ga je lahko sram, da se pusti izkoriščati. Cankarjevi Hlapci zato nesporno sodijo v nerjaveč železni repertoar naših številnih teatrov.

NESAMOZAVEST SERIJSKO

Ne glede na to, kako junaški začetek svoje zgodovine si želimo, je dejstvo, da smo bili redkokdaj hudo pogumni. Politično gledano je naš vrtiček zmeraj pripadal večjemu sistemu, ki so mu vladali tuji gospodje. Do 19. stoletja so Slovenci bivali v nemško govorečem okolju, kjer je bila domača beseda rezervirana za nižje sloje in neformalne situacije. V tistih časih bi zdajle listali 'Der Spaßvogel', naklofan v gotici. Toda našel se je v Radovljici Linhartov Anton Tomaž, ki je sklenil v razsvetljenski maniri svoje sonarodnjake nasmejati, hkrati pa jih podučiti o pomembni resnici – o tem, da so Slovenci. Ko so se gledalci med predstavo Županova Micka valjali od smeha in je Anže Micko primerjal s smreko, naj bi se naučili, da lahko nepismen župan in njegova naivna hči premoreta več zdrave kmečke pameti in poštenja kot uvoženi modrokrvneži.

Človek, ki se hitro proda, bržda nima najboljšega mnenja o sebi. Tako nizka samopodoba pa gre z roko v roki s fobijami. Verjetno se je med nami najbolj razvil strah pred neznanim, tujim. Na hrbtu raje čutimo star bič kot nov, saj za prvega vsaj vemo, kako udari. Tavčarjeva Visoška kronika temelji na srednjeveškem prepričanju o obstoju čarovnic, ki je dejansko le manifestacija strahu pred nerazložljivim. Lov na čarovnice in iskanje grešnega kozla sta hitro postala nacionalni šport. Svet delimo na naše ter vaše in oboji smo prepričani, da je treba one druge skuriti na grmadi. Agata Schwarzkobler je personifikacija nečesa novega, morda v osnovi dobrega, toda ker prihaja iz tujine, grozečega in življenjsko nevarnega. Izidor pa je prestrašena slovenska reva, ki jo v nesrečni ljubezenski štoriji raje spusti iz rok, kot da bi stopil iz vrste in se zavzel za svoje interese.



ŽUPANOVA MICKA Medtem ko se je naš Primož Trubar mučil z izbiranjem črk, so Angleži poslušali Hamleta in jokali ob nepričakovani smrti Romea in Julije. Milo rečeno smo v teatru zaostajali za dvesto let. Naš vrli dramatik Anton Tomaž Linhart se je tedaj podal v knjižnico in iz nje izbrskal nemški komad Die Feldmühle. Županova Micka, ki je nastala, je komedija v dveh dejanjih. Zgodba je pravzaprav precej univerzalna: župan hoče hčer Micko omožiti s preprostim pobom Anžetom, bejba pa se misli dokopati do lahkotnega življenja z domnevnim bogatašem Tulpenheimom. Izkaže se, da je tip navaden obubožan ženskar. S pomočjo njegove bivše mu speljejo zadnje denarce, ki jih mora prispevati za Mickino in Anžetovo poroko, sam pa ostane osramočen in izigran. The end.

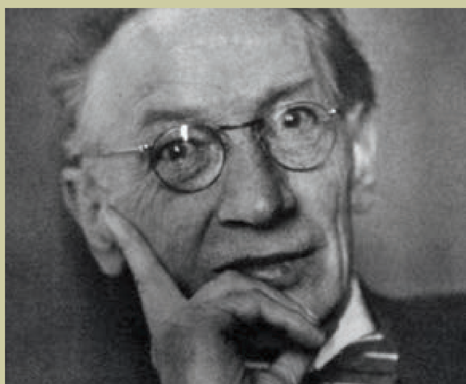


VISOŠKA KRONIKA Celjski grofje so v 15. stoletju priredili otvoritveni čarovniški proces na Slovenskem, ko so se lotili hišne snahe Veronike Deseniške. Prijem je postal nadvse priljubljen, saj je šlo za krasen vzvod, s katerim se hitro odkrižaš neljubega osebka v vasi. Motiv si je sposodil Ivan Tavčar za svoj roman v obliki kronike. V njem spoznamo družino Khallan, v katero se zaradi očetovega zločina in slabe vesti priseli Agata. Punca je fejst in se ne pusti pecati lokalnemu frajerju, zato jo ta obtoži čarovništva. V nogo bi mu naj vsadila robat kremen, igli in bodeča žeblja ter ponoči na prašiču letala nad domačijo. Vrli cerkveni in posvetni pomembneži ji zato dosodijo preizkus z vodo. Čeprav vsi ves čas navijamo za Izidorja, jo iz deroče Sore reši njegov brat Jurij in se z njo poroči. Njun oče Polikarp je verjel, da je treba poročati Nemke, ki bodo zato rojevale slovenske otroke in bo tako nekaj manj jedcev bratwurstov. Da ne bo kdo rekel, da nismo imeli načrta za asimilacijo tujcev. Zgodba se konča z novim rodom Khallanov, ki daje upanje na svetlo bodočnost.

V DOLIN'CI PRIJETNI JE LJUBI MOJ DOM

Kljub pomanjkanju pravih idej, od kod smo in kakšni so bili naši predniki, je kmalu postalo jasno, da bomo za nedoločen čas obtičali na teh subpanonsko-predalpskih koordinatah. Medtem ko so si drugi lastili nas, smo si še sami zaželeli zagospodariti nad nečim. Tako smo se zaljubili v zasnežene planine, Adrijansko morje in z vinogradi prekrite holme. "En hribček bom kupil," je rekel Slovenec, podolgem in počez privatiziral katastrske enote, postavil plot ter se naučil najbolj pomembne besede: moje! Med neskončnimi stranmi domačih zgodb boste našli kleneža, ki bolestno ljubi svojo zemljo. Dobesedno. Bori se s požiralniki, ki mu žrejo krompir, s količki si označi svoje 'agrarno' in na dišečih odorih krade mesene užitke. Župančič v Dumi odkriva, da je plodna zemlja sveta stvar, in bralcu zbuja nekoliko slabo vest, če jo je prevaral z ameriškim rudnikom. Pravi Slovenec mora oboževati svoj kos sveta in si srčno želeti, da si bo v rodni grudi naposled odpočilo njegovo ugaslo srce.

Težko je reči, ali je Slovenec z bolestno navezanostjo na parcelo navdihnil večinoma socialnorealistične romane ali pa je bilo obratno. Dejstvo je, da ima skoraj vsak soseda, ki ne bo pustil, da mu tacate po zelenici, saj jo ima namen odnesti na drugi svet. Neločljiv del tega pomembnega gradnika slovenskosti je grebenje za zapuščino. Dogajanje v Desetem bratu bi z lahkoto spremenili v sodoben film. Oblecite Manici in Marijanu cunje višjega razreda, Lovretu pa nadenite nekaj s Karitasa. Dokler se ne izkaže, da je revež podedoval hudo bajturino, nikakor ni primeren ženin za lokalno lepotico. Dodajte temu še enega ali dva čudaka, nekaj streljanja in voilà! Že polnite kinodvorane po deželi Kranjski, saj gledalci fantazirajo o nepremičninskem jackpotu, ki jih utegne nekoč doleteti podobno kot našega snubca v glavni vlogi. Imetje pa Slovenca slejkoprej izpridi, saj si kot Kantor v Cankarjevem Kralju na Betajnovi poleg tovarne začne lastiti ljudi. Prek trupel do zvezd postane njegov moto, ki ga na koncu z lahkoto pripelje do političnega stolčka.



Iz Vinice prihajajo fajn reči: Schengenfest, Kolpa in Oton Župančič. Ta je rad izražal ljubezen do rodne zemlje in obžalovanje, da jo je treba kdaj zapustiti: "Domovina, daj mi rôko, ne beži, ostani pri meni ..." Če bi zdaj videl svojo grudo, bi ugotovil, da zaradi tehničnih ovir še lep čas ne bo mogla nikamor.



DESETI BRAT Jurčičevega Desetega brata poznamo kot prvi slovenski roman, kar je izjemen dosežek slovenskega knjigopisja za leto 1866. Poleg dokaj zapletene zgodbe je avtor udejanjil tudi sofisticirano zgradbo, kakršne v naši literaturi dotlej ni bilo. Spretno sta prepleteni zgodba o ljubezenskem trikotniku med Manico, Lovretom in Marijanom ter zgodba iz preteklosti, ki jo pove Martinek Spak in razkrije, da je Lovre v resnici premožen fante. No, bolj kot glavni junaki si je pot v zavest bralcev utrl stranski lik Krjavelj. Njegovo slavno nakladanje o sekanju hudiča na dvoje je ponarodelo. Na Muljavo, v letno gledališče pod zvezdami, štorija vsako leto privabi veliko obiskovalcev. Morda je to dober začetek, preden se lotite (ponovnega) listanja po famozni debeli bukvi.

QUI SI PARLA ... SLOVENSKO!

V stoletjih, odkar se slovenščina govori na naših koncih, so nam sosedje krepko preoblikovali zemljevide. Od karantanske mogočnosti je ostala kokoška, ki se ji majčkeno kolca po rojakih na drugi strani črte. Morda so bili nekateri v vsem tem času prepričani, da bodo svoje države raztegnili vsaj nekje do Ljubljane, in načrt se jim je delno uresničil. Nikoli pa nam niso mogli izbrisati jezika. Bevkov Čedermac je kaplan v mali vasi, kjer so do dvajsetih let prejšnjega stoletja Italijani slovenščino izrinili iz javnega življenja. Trmasto noče podpisati odloka o prepovedi rabe materinščine v cerkvi, čeprav ga žandar skuša celo podkupiti.

Kaplan Martin Čedermac je prispodoba za vse, ki so kadarkoli verjeli v slovenščino. Sprva so bili to duhovniki, kasneje izobraženci vseh sort in v prvi vrsti ves ta čas literati. Vedeli so, da vseh knjig ne bo mogoče sežgati, če jih bo le dovolj. A čeprav bi jih – saj vemo, kako se konča Bradburyjev roman Farenheit 451, a ne? Ne glede na to, ali raje pijemo cviček ali teran in ali raje jemo žli(n)krofe ali gibanico, si lastimo skupno točko – slovenščino, ki jo imamo na skrivaj malo radi. Isto ugotavlja Cankarjev Kurent: *"Bogatejši so pač drugi jeziki; pravijo tudi, da so milozvočnejši in bolj pripravni za vsakdanjo rabo — ali slovenska beseda je beseda praznika, petja in vriskanja. Iz zemlje same zveni kakor velikonočno potrkavanje in zvezde pojo, kadar se na svoji svetli poti ustavijo ter se ozro na čudežno deželo pod seboj."*



Bevkov **Kaplan Martin Čedermac** govori o nasilni taktiki fašistične Italije, kako razširiti vladavino – s prepovedjo rabe domačega jezika. Danes sami slovenščino amerikaniziramo na vse možne načine. Je zato ogrožena? Bomo tako pozabili, kdo smo?

Včasih bi človek pomislil, da mora biti naša očetnjava res posuta z vilinskim prahom, če upoštevamo, da nam je uspelo pri življenju ohraniti govorico. Táko, ki je slovnično pestra, ima bogat besedni zaklad in fenomenalno narečno členjenost. Na teden pri nas izide na desetine naslovov, v letu 2015 jih je bilo v Knjižnih novostih objavljenih kar 2436, pa to zagotovo niso vsi. Slovenščina živi ter se širi in branja je hudo dovolj za vsak okus, zato ni razloga, da bi ostali zaplankani in brez perspektive. Slovenec se lahko uči in si izbere svetlo prihodnost. Recimo.

VSE JE EKSTAZA

Kam naj bi šli, nam že lep čas narekujejo v Bruslju in nam govorijo, o čem naj sanjamo. Bartolov roman Alamut problematizira pranje možganov v prav posebni zgodbi, v kateri Hasan ibn as-Sabah s hašišem omamlja mlade bojevnike in jim pokaže nebesa, da so zanja pripravljeni skočiti s stolpa. Glavni



ALAMUT Če niste nikdar razumeli, zakaj bi se posameznik prostovoljno razstrelil v verske namene, se zna zgoditi, da se vam vremena zjasnijo po branju romana Alamut Vladimirja Bartola. Islamski nauk uči, da moške v raju čaka dvainsedemdeset devic s polnimi, nabreklimi ali hruškastimi prsmi, ki jih zadovoljijo takoj, ko je kriza. Si torej predstavljate vročekrvne mladce, ki jih voditelj sekte Hasan ibn as-Sabah za eno noč v resnici popelje v ta čarobni kraj, kjer so jim na voljo vsi čutni užitki, kar jih obstaja? A med njimi je Ibn Tahir, poba, ki malo več misli s svojo (zgornjo) glavo. Tako spozna, da je vse le igra dima in ogledal … ter malo droge. Roman se prebere na dušek ter z briljantno idejo očara bralce obeh spolov, pri čemer ima zgodovinske temelje. Starec na gori, utrdba Alamut in red ašašinov so zares obstajali. Ni čudno, da so ga prevedli v več kot dvajset jezikov in da je navdihnil serijo iger Assassin's Creed.

junak zgodbe, ibn Tahir, odkrije prevaro in temeljno resnico romana: *"Nič ni resnično, vse je dovoljeno."* Tekst je postavljen v arabsko okolje 11. stoletja in ga lahko beremo na dva načina: kot vpogled v nor trening samomorilskih napadalcev ali kot brezčasno opozorilo, da ni pametno verjeti vsega, kar nam starši, šefi in politiki naložijo.

In tako imamo danes Slovenci še zmeraj kužkast odnos do vsega. Naivno zaupamo in verjamemo, da nas ne bodo (še enkrat in že spet) nategnili. Če bi gledali Dosjeje X, bi vedeli, da ne smeš zaupati nikomur. Tako pa je treba samo preleteti časopisne naslove in preveriti stanje na računu, da ugotovimo, da bo šlo vse bolj ali manj v maloro. Verjetno bo treba vsaj pritisniti ctrl + alt + del, če ne celo zagnati kompletno mašino skozi okno. Isto je bilo jasno Kosovelu, ki je v Ekstazi smrti preroško napovedal smrt stare celine. Menda je imel v mislih Evropo svojega časa, ki je drvela v drugo svetovno vojno. Toda razkošna kraljica z zlatimi stolpovi in belimi kupolami je presunljivo podobna perverzni bogatiji, ki jo imamo priložnost opazovati dandanes. In smrt Evrope je nujna, da zopet najdemo svoje prave sanje po "zeleni jutranji prirodi."

Slovenski narod je še vedno precej zmeden glede tega, od kod je prišel in kakšna je njegova vloga v tem svetu. Zato trenutno nimamo prave predstave, kam naj bi šli. Drago Jančar v svojem eseju Egiptovski lonci mesa piše ravno o tem, kako do sebe in svoje zgodovine ohranjamo 'love-hate' odnos. Poznamo napake, ki smo jih naredili, a jih ne znamo pustiti za seboj. Ves čas se oziramo nazaj in kritiziramo minula leta, a hkrati si želimo, da bi se vrnila, kakor osvobojeni izraelski sužnji, ki so v puščavi lačni hrepeneli za egiptovskimi polnimi lonci. Dokler preteklosti ne bomo pustili v prejšnjem poglavju, ne bomo mogli napisati uspešnega nadaljevanja zgodbe. Zato, dragi moji: nosove v knjige in prebirajte strice (in tete), ki vam med vrsticami ponujajo veliko znanja za ustvarjanje jutrišnjega dne. Takega, kakršnega si zaslužimo.

Boštjan Gorenc:
SLOLvenski klasiki 1

Če iščeš kratko obnovo Cankarjevih Črtic, s katero si boš pomagal pri domačem branju, to ni to. SLOLvenski klasiki so toliko klasični kot večerna toaleta Alana Hranitelja. Pižama se je namreč literature iz učnega načrta lotil po svoje. V knjigi ne boš našel nobene povprečne obnove, pač pa parodične nadgradnje poznanih zgodb, kjer so Drejčkovi stiki z Marsovci strogo varovana državna skrivnost, ki jo prebereš na forumu; Menartov Croquis iz konjaka je objava na Instagramu; Peter Klepec postane špil z 80 leveli; Videk s kompanijo pa skuša na portalu za množičanje nabrati čim več presvetlih krajcarjev.



Avtor je v svoji prvi samostojni knjižici ustvaril svet brez časa in ogradljivega prostora, v katerem se Župan Zoki in Golum mimogrede zapleteta v debato s Prešernovim Črtomirjem. Meje med literarnimi deli, filmom in resničnostjo so zabrisane, bralec pa vstopa v vrtinec komunikacije, ki zmede še 'Drfiga': *"Jebeni postmodernizem in metatekstualnost. V mojih časih so literarni liki vedeli, kje jim je mesto."* Besedne in grafične izmenjave med klasiki in njihovimi liki potekajo na znanih platformah, kot sta Twitter in Facebook, po SMS-sporočilih in e-pošti. Od napol mrtvih se je zbudil celo IRC, ki je očitno že tak pradedek, da se na njem tipka le še v bohoričici. Med ostalim te čakata še vehementno slovensko pametovanje na forumih in neskončna lahkost uporabe čustvenčkov.

Knjiga spominja na filmske zafrkancije Gola pištola in Napihnjenci, kjer se resnična komedija dogaja v ozadju. Pižama se inteligentno igra z besedami, dasi je treba včasih kakšno predelavo prebrati dvakrat, da prepoznamo zveneča imena, kot so Furajmo.se, Angelca Pikovič ali torbica znamke Lojz Muflon. Komičen je takisto jezik, ki vzvišeno arhaičnost preteklih stoletij prepleta s priljubljenimi kraticami in simboli digitalne dobe. Med vrsticami ne manjkajo niti aktualne peripetije s SAZASom. Literatura je tako aktualizirana do zadnje minute, kar v vsej resnosti sporoča, da nekaj sto let stari teksti še niso za na odpad, če se znaš nanje ozreti z drugega zornega kota.

Zgodbe iz doline Netflorjanske niso za vsakogar, saj sta konkretna načitanost in poznavanje medmrežnih trendov obvezna. Ter seveda smisel za inteligenten humor. Vsekakor pa je 100-stranska knjižica obvezna za vse nas učitelje književnosti, saj je čas, da spihamo prah s težkih klasičnih besed domačih avtorjev in jim (ter sebi) v razredu prislužimo kak dodaten lajk. Če številka 1 v naslovu napoveduje nadaljevanje, ga z veseljem pričakujem. ***PrFOXa***

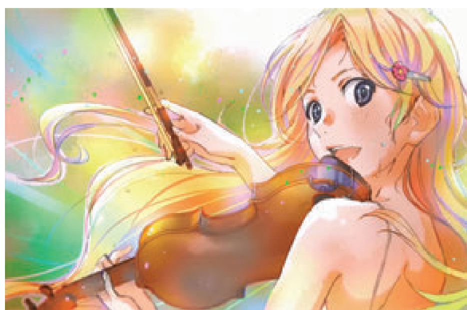
YOUR LIE IN APRIL

Glasba ima moč, da spreminja življenja – ta ideja leži v samem srcu animejske serije Tvoja laž v aprilu, ki obsega dvaindvajset povezanih epizod. Nizika raziskuje, kako glasba navdihuje in omogoča tako izvajalcem kot poslušalcem, da se skoznjo izrazijo in najdejo sebe. S čudovito kombinacijo čustvene resonance, bleščeče animacije in nežne zvočne podobe izvemo zgodbo o dekletu in fantu, ki odkrivata sebe ter se učita soočati z izgubo ljubljenih.



Romantika je v animiranki resna in odrasla. Odnosi so pristni, a glasba je pred vsem.

Ko obetaven mlad pianist Kousei Arima izgubi mamo, ki je obenem njegova učiteljica, postane gluh za svojo glasbo. Opusti igranje klavirja in se zadovolji s pustim, dolgočasnim življenjem v svetu brez barv. Nekega aprilskega dne pa se njegovo življenje korenito spremeni, ko je priča nastopu violinistke Kaori. Pod vtisom čustvenega in doživetega goslanja Kousei počasi odkriva svoja občutja do umrle matere na eni in violinistke na drugi strani, v njegov svet pa se počasi vračajo barve. Te prispevajo k odličnemu vtisu, saj se izkažejo za podobno učinkovite kot pri hollywoodskih filmih Memento in Schindlerjev seznam. Predvsem se vtisne v spomin način, kako poudarjajo dogajanje in dejanja protagonistov. Svet, kot ga vidi Kousei, predstavljajo otožni, ubiti odtenki. Kaorin svet je, nasprotno, bleščeč in živahen – ona je glasbenica njegove tišine. V krasno animirane predstavitve glasbenih nastopov je trdno in nevsiljivo vpleten simbolizem, ki poetično prikaže občutke nastopajočih.
Tvoja laž v aprilu je pripoved, polna barv in čustev, ki izpostavi vez med Kouseijem in Kaori, pa tudi starševsko ljubezen, obžalovanje, upanje in vztrajnost. Zlasti vseprisotna je ljubezen, ki junake žene naprej in jih navdihuje v najpreprostejših stvareh, da rastejo v boljše ljudi. To je tesno povezano z glasbo in njeno močjo. Glasba predstavlja okno v notranji svet junakov in izvrstno dopolnjuje dogajanje na zaslonu. Izbor, ki obsega dela Beethovna, Čajkovskega in Chopina, ne razočara. Zato med liričnimi animejskimi stvaritvami, kot so Fruits Basket, Haibane Renmei in Clannad, Your Lie in April zasede visoko mesto. ***Eilrahd***



Nizika poskrbi za nekaj najlepših muzikaličnih prizorov nasploh. Tukaj: glasbenica tišine.

WHEN MARNIE WAS THERE

To Ghiblijevo dolgometražno izrisanko si je skoraj nemogoče ogledati, ne da bi v njej videli labodji spev oziroma elegijo studiu, ki je proizvedel mojstrovine, kot so Nausicäa, Moj sosed Totoro in Čudežno potovanje. Nežna pripoved bo namreč do nadaljnjega zadnji izdelek, pod katerega se bodo mojstri podpisali in še zadnjič zaplesali v mesečini na teme prijateljstva, fantazije ter iskanja duševne trdnosti.



Sproščeni pogovori so redki, kajti Anni v družbi ljudi ni udobno. Postala je prikladno nedostopna.

Marnie je pretresljiva pripoved o tem, kako se naučiti sprejeti tragično preteklost in premostiti razlike – ne zavoljo vklapljanja v družbo, temveč zaradi notranjega miru. Kot večina Ghiblijevih filmov se začne s selitvijo, ki hkrati pomeni potovanje v duševni svet osrednjega lika. Spremljamo depresivno dekle Annie, ki je pred leti izgubilo starše. Zaradi tega je nagnjena k samomoru, kar redko vidimo že v fikciji za mlade odrasle, kaj šele v animirankah. Avtoportret 'grda, neumna, zato se sovražim' zareže globoko v lik in v gledalca, pri čemer je Annie namenoma odbijajoča. Za pomiritev se znajde v osamljeni primorski hiški. V njej opazi deklico Marnie, v vseh pogledih njeno nasprotje.



Če bo to zadnji film studia Ghibli, bo slovo krasno. Med drugim si je prislužil nominacijo za oskarja!

Je Marnie duh? Namišljena prijateljica? Kaj drugega? Na misel pridejo besede iz pesmi v prozi Angel francoskega pesnika Paula Valéryja: *"Nekakšen angel je sedela na robu vodnjaka. Ogledovala se je v njem in ugledala dekle, vso v solzah."* Kmalu se meje med resničnostjo in domišljijo začnejo brisati. Anna odseva Marnie in obratno. Zdi se, kot da sta si izmislili ena drugo. Nobena ni duh, nobena ni resnična in ena drugo vodita skozi melanholijo, ki ju obdaja.
Pripoved je spočetka nekoliko hitra in jo je mogoče primerjati z vetrom, ki zavija okrog vogalov. A kasneje se upočasni in na koncu, ko nastane pravi vrtinec čustev, srce vztrepeta. In kakor sta prepleteni Anniejina ter Marniejina usoda, tako sta v vsakem človeku prepletena svet čustev in razuma, ki se dopolnjujeta in si nasprotujeta. ***Eilrahd***

DEATH PARADE

Za razliko od ostalih dveh animirank v tokratni japanki se v seriji Death Parade čustva kažejo v izbruhih brutalnega nasilja. Študija življenja, smrti in teme človeškega srca pač ne more biti lirična. In svet, kakor ga kaže Parada smrti, ni lep. Ko človek umre, mu je treba soditi in določiti, ali bo njegova duša oživljena ali uničena. Odločitev mora biti sprejeta glede na njegovo predstavo v igri na življenje in smrt. Sodnik te igre v baru tako sprejema težke odločitve, ko na dan vrejo neprijetne resnice. Death Parade je torej antologijski anime – ogledalo, kakršnega so človeški družbi nastavili Dante z Božansko komedijo, francoski in ruski realisti z Balzacom ter Dostojevskim na čelu in predlani Alejandro G. Iñarritú s filmom Birdman.



Decimovi črnolasi partnerki ni mogoče soditi, saj se edina od začetka zaveda, da je mrtva

V skoraj vsaki epizodi spremljamo dve osebi, ki sta primorani sodelovati v igri, verujoč, da živita. Od izida sta odvisna njuni življenji, spomini na trenutek smrti pa so potlačeni. Nastane kompleksna serija močnih, poglobljenih študij značajev, ki kaže, da nihče ni zgolj dober ali slab. Soditi o človeškem življenju ni ne lahko ne enostavno. Čeprav sodnik pozna spomine igralcev in ostaja nevtralen, ni sposoben v celoti razumeti motivov za dejanja. Problematično je namreč, da sodniki niso in nikdar ne bodo ljudje. Ne poznajo življenja, smrti in celotnega spektra naših čustev in psihe. Sodbe so torej lahko že v osnovi napačne. Ta sistemska pomanjkljivost poraja vprašanje, ali v kritičnih trenutkih zadostujejo in ali je prav, da se ljudi ne sodi po najboljših, ampak po najslabših dejanjih. Oziroma, še bolj radikalno: kaj sploh pomeni soditi? Z nenehnim preizkušanjem in spraševanjem o tem, kaj določa osebo, Death Parade zareže globoko v naravo človeka oziroma morale. Na več ravneh.
Gre za izvrstno, čudovito animirano niziko z odlično glasbeno podlago in privlačnimi liki, naj bo to glavni protagonist, njegova človeška spremljevalka ali pa sodelujoči v igri. Z neponovljivim vzdušjem prikaže svet, poln iger, vendar ne zabave. V vlogo končnega razsodnika pa v končni fazi postavi – nas. ***Eilrahd***



Nabor iger v baru je širok. Vsaka je prirejena igralcu in razkriva temo njegove duše.

Sega umrla

Bill Gates je na CESu 2001 najavil vizijo naprav, ki jih bodo v bodoče uporabljala računalniško neosveščena bitja. To je plosko računalo brez tipkovnice in vhodnih enot. V nekaj centimetrov debelem ohišju se skriva 13-palčni, na dotik občutljiv LCD, podatke pa lahko vnašamo tudi z govorom."
Zanimiv citat izpred petnajstih let. Iz časa, ko smo imeli velikanske mobitele, tako imenovane GSMe, le za telefoniranje, SMSanje in budilko. Za beležke in afnanje smo nekateri uporabljali dlančnike s pritiskalnim (ne dotikabilnim) zaslonom, medtem ko o tabličnih računalnikih nismo niti sanjali. Ampak Bill je imel pravilno vizijo, le da se je z njo deset let kasneje okronal njegov kolega Steve.

Oni mesec smo se malce porogali predlogu legendarnega Antipiratskega združenja, da bi se popisale vse CD-pekalne enote. To je botrovalo nekaj besednim dvobojem, nakar je društvo kratkomalo prenehalo delovati in bralci revije Sandokan so si lahko oddahnili. V Jokerju 91 nadalje pade v oko vedež o bitkah starega veka, ki je spočel serijo zgodovinskih in vojaških izobraževalnih prispevkov. Vsi imajo seveda nesmrtno mesto na strani Joker.si. Kdo ve, kako so se imenovala Okna XP v projektni fazi? Whistler! Takrat smo prvikrat napovedali novi sistem, ki je združil gospodinjsko jedro 95 s profesionalnim



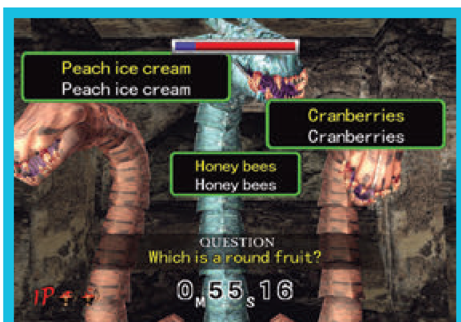
2000. XPji so sicer izšli avgusta 2001. Nekaj se rodi, nekaj umre. Tisti mesec nas je presenetila Segina novica, da je z dreamcastom konec. Prodaja, zlasti na japonskih tleh, je bila preveč piškava in živelj je čakal le še na playstation 2. Sega se je mesec dni kasneje umaknila iz posla z domačinskim hardverom. Kljub temu, da konzola pri nas ni imela uradnega kanala, je Joker soustvaril skupnost lastnikov, ki imajo lepe spomine na Soul Calibur, Code Veronico, Metropolis Street Racer in Samba de Amigo.



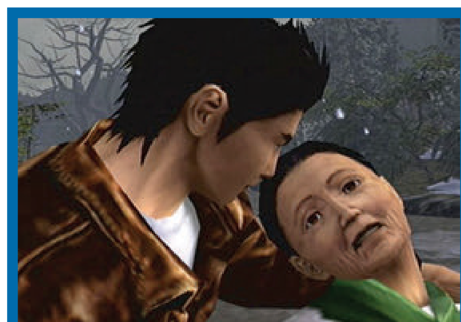
Dave Mirra Freestyle BMXu (79) je ime posodil nekdaj uspešni akrobatski kolesar. Špil je bil fin odvrtek Hawkovih rolkarij, torej spretnostna arkada, v kateri smo s povezovanji trikov v kombinacije štepali točke. Imel je manuale, šundrast soundtrack in boleče pristanke. Najbolj bolečega je na kraju izvedel kar Dave Mirra sam, ki se je prav na začetku tega februarja ustrelil pri rosnih 41. Slava mu.



Bungiejev **Oni** (71) je skušal dokazati, da lahko na PCju domujejo kvalitetne tretjeosebne sekljačine. Kot rižarska policistka Konoko smo odkrivali svinjarije v korporaciji, mlatili in streljali. Garbanje je obsegalo dosti potez in terjalo taktiko. A stopnje so bile duhamorne, nadaljevalnih točk je primanjkovalo in dosti je bilo okornosti. Aja, beseda 'oni' po japonsko pomeni zlodeja.



Sega se ni ustrašila nenavadnih projektov. Eden od njih je bil **Typing of the Dead** (84), strojepisna streljanka. Za osnovo so vzeli prvoosebno nažigalko s samodejnim premikanjem, le da nisi neposredno vihtel pokalice, marveč si reševal s tipkanjem. Ob zombijih in pajkih so se pojavljale besede in če si jih zadosti hitro vpisal, si nakazo ugonobil. Opisali smo PC-predelavo izvirnika za avtomat.



Ocena 92 je danes pri nas strašanska redkost, a tudi tedaj ni bila kar tako. Prejel jo je dreamcastov **Shenmue** (izgovori 'Šenmuu'), dolgo časa najdražja igra. Od 47 do 70 dolarskih milijonov je šlo v izdelavo japonskega mesta Yokosuka, po katerem smo lahko v koži junaka Rjoja sledili rdeči niti o očetomoru ali precej svobodno stikali. To digitalno življenje iz leta 2001 je danes legenda.



271

ISKANO GESLO | VEDA O BOLEZNIH LEDVIC IN SEČIL | VERBENI PODOBNA CVETOČA LONČNICA | SPODNJI DEL POSODE | OLGA ČEČKOVA | PREVOZNIK Z ŽIČNICO | VERGILOVA PESNITEV O ENEJU | NEKDANJI VAŠKI ŽUPAN

GRADBENI STROJ, RINEŽ
KANDIRANI POMARANČNI OLUPKI
DEDEK V PRIMORJU
PREBIVALEC ČEŠKE
NIZEK ŽENSKI PEVSKI GLAS
AM. PEVKA IN IGRALKA (LIZA)
KOS SUKANCA
AMERIŠKI JEZIKOSLOVEC CHOMSKY
RADIJSKA MODERATORKA BAŠ
MIK, DRAŽ
PREISKOVALNA IGLA
INDIJSKI BOG OGNJA (iz črk NAGI)
ZMANJŠEVANEC (V MATEMATIKI)
AMERIŠKA ZVEZNA DRŽAVA
ODTENEK, RAZLIČICA
VODILO, PREDPIS
NAIVNA ŽENSKA
JOSIP JURČIČ
SLANO PECIVO
IVAN LEVAR
KEMIČNA PRVINA (ZNAK Y)

JOKER - FEBRUAR 2016 | PREKINITEV NOSEČNOSTI, ABORTUS | NEKD. PAPEŽEVA KRONA | INDUSTR. MESTO V NEMČIJI | RADIJ | IZBRANA DRUŽBA | VDOVA JOHNA LENNONA (YOKO) | PREBIVALKA FINSKE | MESTO OB R. SAANE V ŠVICI (KL)IC

VRSTA POLKREPKE ANTIKVE
KORIST
STEREOSKOPSKI FILM
GORA V ŠVICI
GRŠKA ČRKA
V SREDNJ. VEKU PROSTOR ZA PISANJE
EL. NABIT DELEC
SIMON JENKO
ŽIVCI
ROBERT REDFORD
IZREK, PREGOVOR
TANTAL
IZRASTEK NA GLAVI
OCENJEVALEC, PRESOJEVALEC
ALPSKA SMUČARKA MAZE
JEČA, ZAPOR
KOSTNI LOK NAD OČESOM
VELIKAN, POGAN
GESLO JE OZNAČENO S PUŠČICO
NOVINAR IN PEVEC ALIČ

Dobitniki palet Monsterja: Eva Šegatin iz Ljubljane, Jaka Kupina iz Brežic in Lara Jernejc Pogačar iz Šmartnega. Rešitev je bila 'ripper'.

Izžrebanci kražke: Jaka Kranjc iz Cerknice (Lego Star Wars komplet), Mitja Horvat iz Kranja (majica) Rešitev: legova prebujena sila.

Zamotani geselj, ki izhaja iz gornje slike, napiši v glasovnico, ki jo do dneva žena najdi na naši rumeni stranki na naslovu *Joker.si*.

SPECIALSKI KVIZNIK

Mavrični seks je za GEJmerje v redu, GAmerji pa imamo na splošno raje Rainbow Six – znamenito serijo prvoosebnih taktičnih streljank s poudarkom na realizmu. Stari prdci se je spomnimo iz davnega leta 1998, ko smo prvič spoznali antiteroristično enoto, ki nastane v okviru Nata, da bi brcala riti internacionalnim banditom. Člani so osebnosti najbolj razvili v knjižni obliki, medtem ko so igre seznam operativcev količinsko precej razširile z izvirne deseterice. Zahtevno lazenje po bajtah, kjer je bila smrtonosna že ena krogla in je bilo treba pred misijo sestaviti načrt napada, je nekaj časa zažigalo, nato pa je serija zvodenela in zamrla. V življenje jo solidno obuja prejšnji mesec opisani Rainbow Six: Siege, ki je usmerjen v večigralstvo, a mu uspe pričarati dokaj samosvojo izkušnjo z metanjem šokgranat, okovanjem zidov ter obilico poklicev. Ker bi radi, da se vsakdo doma nauči, kako izganjati teroriste, darujemo dva Siega za PS4, enega za xbox one in logotipno majico, pred katero bo kriče zbežal sleherni bombaš. Za nagrade se potegneš tako, da geslo, dobljeno iz odgovorov, do 8. marca vpišeš v obrazec na strani Joker.si. Vsak, ki ne bo zadel, kasira direkt šus v glavo. Ker tak je pač lajf specialca!

1. Romanopisni ata franšize Rainbow Six je veleuspešni in že velemrtvi Američan …
z) Harlan Coben
č) Tom Clancy
x) Michael Crichton
n) John le Carré

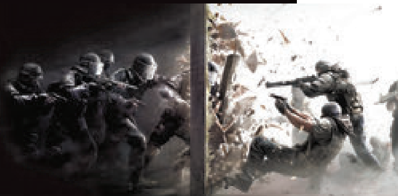
2. Siege žal ne vsebuje zgodovinskih scenarijev reševanja talcev. Fina bi bila denimo retrosituacija, kjer bi skušal preprečiti pokol talcev na olimpijskih igrah leta 1972 v …
e) Münchnu
p) Los Angelesu
o) Sapporu
t) Moskvi

3. Specnaz, GIGN, SAS, GSG 9 … Kaj označujejo te kratice?
l) to so specialne enote posamičnih držav, od Rusije do Nemčije
h) to so eni hekerski termini, ker vse vojne bodo poslej kibernetske
i) to so čini, ki jih imajo pripadniki posebnih enot
c) to so oznake za vohunske oddelke

4. Kaj je M4A1?
b) hmmm en tank, ki ga kupiš za zlato v WoT?
a) znamenita jurišna puška, s katero so oboroženi ameriški soldati
g) belgijsko orožje, ki so ga naši kupili za drage solde
r) oficirska pištola, katere pridobitev šteje kot skalp

5. Kje je locirana posebna enota slovenske vojske?
d) v Kočevski Reki
n) v Depali vasi
š) na Brniku
r) kjerkoli so težave, model!

6. Katera trojica iger je najbolj slična Rainbow Sixom?
m) Virtua Cop, Lethal Enforcers, Silent Scope
a) SOCOM, Ghost Recon, SWAT
v) Call of Duty, Battlefield, Medal of Honor
e) Quake, Doom, Turok



DAN ORGIJ



Ko so se vrata pisarne na Zavodu za zaposlovanje odprla, ni bilo nobenega dvoma več – šla bom do konca. Pobrala sem tok za kontrabas, v katerem je bilo skrivno orožje, in samozavestno vstopila.
Svetovalka, ki je bila mlajša od mene in je do službe po vsej verjetnosti prišla prek postelje ali zvez, me je pogledala nekoliko zdolgočaseno. Nič ni kazalo, da bi se zavedala, da bo to najmanj dolgočasen dan v njenem življenju. Premetavala je listine in se pretvarjala, da jo moja usoda nadvse skrbi.
"Kaj, če bi šli spet nekam za prostovoljko? Saj že imate tovrstne izkušnje," mi je odkrito predlagala.
"Hočete reči, da bom po dvajsetih letih šolanja in opravljenem magisteriju zastonj delala za nekoga, ki mi bo vsak dan dajal upanje, da me nekoč pri njem čaka redna služba, ob prvi priliki pa me bo zamenjal z drugim sužnjem?"
"Imeli bi plačane potne stroške in malico," mi je radostno zapela, kot da ne razume, čemu se pritožujem nad tako velikodušno ponudbo.
"Še zaporniki dobijo za svoje delo v zaporu nek honorar, da brezplačnega prenočišča in malice ne omenjam. A se vam ne zdi vse skupaj malo nepošteno?" sem jo direktno vprašala.
"S tem bi si pridobili dragocene izkušnje. Tudi to v teh časih šteje, a ne?" je prizadeto odvrnila. Takoj sem vedela, da se me hoče po hitrem postopku odkrižati, ker ne ve več, kaj bi mi še ponudila. Javna dela sem izrabila, k psihologu me je že poslala, da kluba za iskanje zaposlitve ne omenjam več. V enem letu sem dvakrat izkoristila to 'boniteto'.
Zdaj je bil pravi čas, da ji predstavim svoj nadvse izvirni plan, kako priti do nujnih sredstev za preživetje. Gledala me je nedolžno kot ovca na paši in niti malo se ji ni svitalo, kaj se mi plete po glavi. Že me je hotela prenaročiti, ko sem začela pred njo odpirati tok in iz njega vlačiti čudne reči.

* * *

Najprej sem postavila stativ in nanj položila izposojeno filmsko kamero. Svetovalki ni bilo nič jasno. "Kaj pa se greste? Veste, da je tukaj prepovedano snemati?" je zamukala in pri tem gledala kot telica v nova vrata.
"Dajte no, si res ne želite biti filmska zvezda? Tako vam bi pasalo ..." sem ji ironično popihala na dušo. "Pa še pomagate mi lahko zaslužiti. Če boste dobri, vam obljubim, da boste lahko igrali v mojem naslednjem projektu."
"Ne zanimajo me vaši hobiji. Tukaj smo zato, da vam pomagamo najti redno službo," mi je prestrašeno odvrnila in se že pripravljala, da jo pocvirna.
"In kako mi pomagate? Tako, da mi postavljate nesmiselna vprašanja? Da moralizirate in se delate vzvišene? Ste mi že kdaj omogočili resno delo? Niste. No, zdaj imate naposled priložnost, da mi neposredno pomagate priti do dohodkov. Obljubim, da boste imeli v filmu glavno vlogo. Kar slecite se, prosim ..."
"Ne razumem ..." je zajamrala in videlo se ji je, da potrebuje dodatno spodbudo. Zato sem iz etuija za kontrabas privlekla dele brzostrelke. Za simbolično vsoto sem jo dobila od fantov, ki preprodajajo stvari v soseski. Lepo počasi sem jo sestavljala in si vzela dodaten čas, da sem očistila cev. Z njo sem podrgnila po svetovalkinih belih nogah, ki so se tresle kot zajčkove tačke, medtem ko so njena velika usta naenkrat izgubila dar govora.
"Mi imaš še kaj povedati ali boš že slekla te drage cunjice, prasica?!"
"Hm, me boste ugrabili in zahtevali odkupnino?"
"Ni slaba ideja. Morda kdaj drugič. Zaenkrat te potrebujem golo, skupaj s tvojimi sodelavci. Če boste prepričljivo odigrali svoje vloge v porniču, vam morda prihranim življenje."
"Porniču? Se vam je zmešalo? Raje me takoj ubijte ..."
"Z veseljem, draga. Saj ste mi tudi vi na borzi že večkrat prestrelili peruti." In sem čisto blizu nje sprožila kratek rafal, da so krogle razdejale okensko steklo.
"Neee, je že v redu! Sem že slečena ..." je vpila, ko se je lupila iz obleke. Imela je mlado, napeto telo in z dlanmi si je skrila nabrekle bradavice. Odprla sem vrata in ji pomignila skoznje. "Deset minut imaš časa, da prepričaš sodelavce, da se slečejo in da na hodniku začnemo s prvim prizorom. Če do takrat ne bodo vsi nagi, voljni in vlažni, se lahko posloviš od življenja."
"A zdaj vidite, kam pelje nenehno tlačenje jeze nad organi, ki se delajo norca iz nas?" sem zaklicala starejšemu možakarju, ki se je stisnil ob zid. Ni mogel verjeti, da je mimo njega ravnokar stekla gola uslužbenka.
"Se moram jaz tudi sleči?" je navdušeno zamomljal, čeprav ni dobro vedel, za kaj gre.
"Kar dajte se, več ko nas je, bolj bo veselo!" sem mu zaklicala. "Čas je, da se državni uslužbenci enkrat za spremembo izkažejo za koristne. Naj pokažejo svoje organe, če nam že služb ne dajo ..."

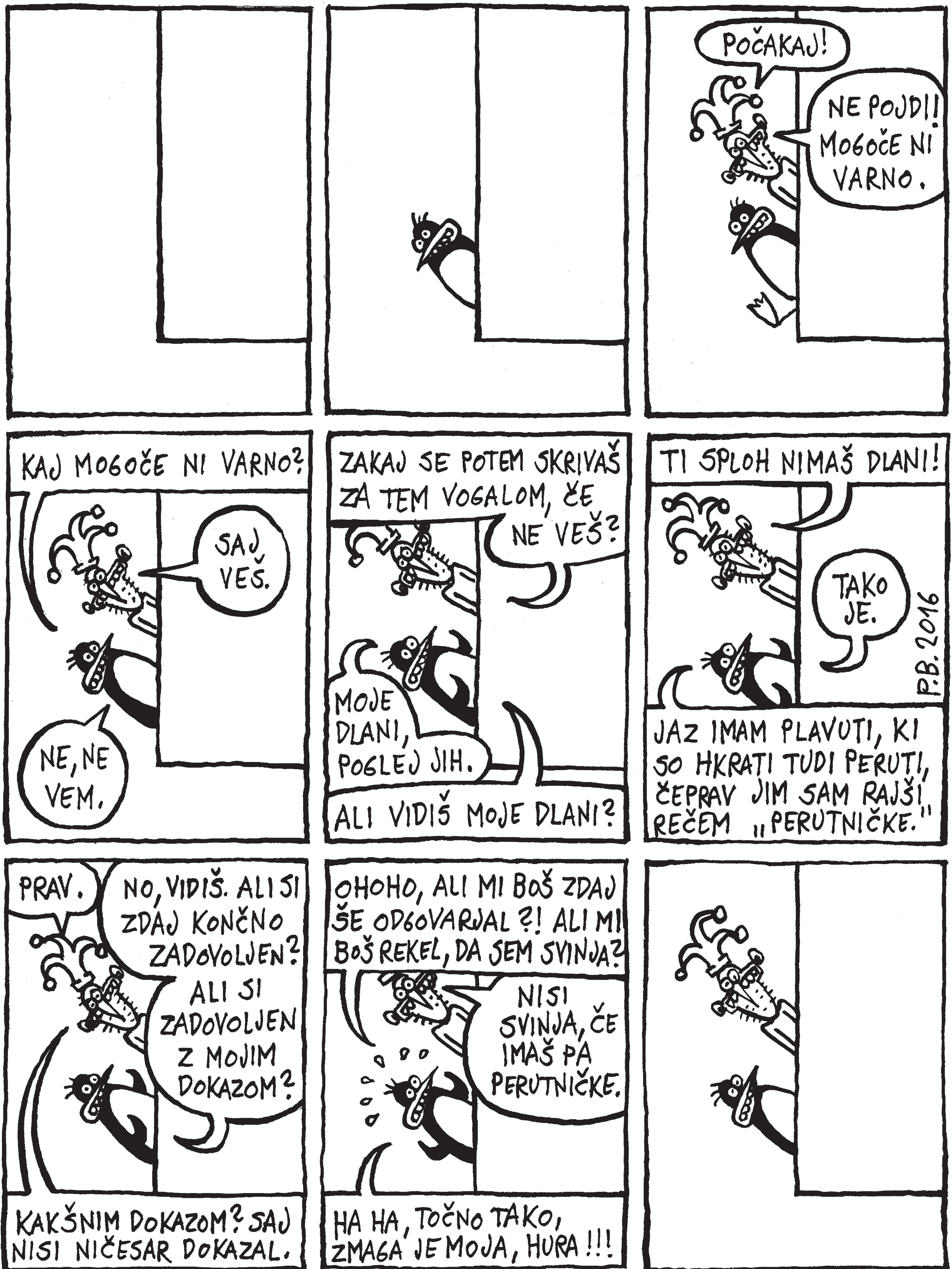
* * *

Tako so se v avli nabrali uslužbenci, pomešani z mimoidočimi 'prostovoljci', nadobudnimi iskalci zaposlitve, ki so komaj čakali, da vsaj enkrat v življenju nekoga nategnejo. Moški in ženske vseh starosti so slečeni čakali na svojih pet minut.
"Ha", je zakričal moški sredi petdesetih in se zastrmel v mojo svetovalko. "Prasica, zdaj je prišel čas, da se zamenjajo razmerja moči!" In že se je vrgel nanjo ter položil medvedje šape na njene izboklinice, ki so se tresle kot puding od strahu in tegobe hkrati. Obrnil jo je kot kos lesa in jo od zadaj napičil na svojo batino, da je poskakovala kot oglje na žerjavici. "Na pomoč, naj mi kdo pomaga!" je vpila z gosjim glasom. A zraven so prišli le 'rešitelji' s sebičnimi nameni, ki so ji med posilstvom dražili bradavice in ji namakali ude v dokaj neokusno našminkana, slinasta usta.
Podobna usoda je čakala ostale svetovalke, medtem ko so moške svetovalce napadle dolgotrajno brezposelne delavke in gospodinje. Zabadale so jim petke v anuse, da so se držali za zadnjice, dokler jim niso zvezale rok in jih do kraja nasadile na špičake. Neka brezposelna kmetica, ki pri roki ni imela ničesar faličnega, je v rit svojega svetovalca porinila malo večji krompir, ki ga je našla v torbi, medtem ko ga je njena prijateljica po telesu mazala s hlevskim gnojem, ki ga je postrgala s svojih gojzarjev. Spet neka druga obupanka je v odprtine svoje svetovalke tlačila papir, certifikate in drugo birokratsko navlako, ki jo je našla v pisarni. Pri tem si je vzela dovolj časa, da je vsake toliko pomahala presenečenim mimoidočim, ki so se ustavljali ob oknih.

* * *

Pogled na prostore Zavoda za zaposlovanje je bil tistega dne krepko drugačen kot običajno. Skoraj vsak brezposelni, ki je vstopil, se je odločil za takšno ali drugačno obliko sodelovanja. Brezposelneži so končno prišli na svoj račun, saj so v letih utopičnega iskanja službe že skoraj povsem otopeli. Zdaj so se jim naenkrat odprla čutila in prvič po dolgem času so v sebi začutili neverjetne zaloge nadvlade ter volje do moči. Pušk niso potrebovali – ljudje so drugače obračunavali s svetovalci in vzeli usodo v svoje roke. Svetovalci so javno priznali, da služb ni in da so dolga desetletja nategovali brezposelne z lažnimi ter prirejenimi informacijami. Izpovedali so celo, da si zaslužijo prav tako kazen, kakršno so dobili. Jaz pa sem posnela 'spontan' pornografski film, ki mi bo vsaj enkrat v življenju prinesel nekaj denarja. Po letih brezplodnega iskanja dela si ga še kako zaslužim.

Miša


POČAKAJ!
NE POJDI! MOGOČE NI VARNO.
KAJ MOGOČE NI VARNO?
SAJ VEŠ.
NE, NE VEM.
ZAKAJ SE POTEM SKRIVAŠ ZA TEM VOGALOM, ČE NE VEŠ?
MOJE DLANI, POGLEJ JIH.
ALI VIDIŠ MOJE DLANI?
TI SPLOH NIMAŠ DLANI!
TAKO JE.
JAZ IMAM PLAVUTI, KI SO HKRATI TUDI PERUTI, ČEPRAV JIM SAM RAJŠI REČEM „PERUTNIČKE."
P.B. 2016
PRAV.
NO, VIDIŠ. ALI SI ZDAJ KONČNO ZADOVOLJEN? ALI SI ZADOVOLJEN Z MOJIM DOKAZOM?
KAKŠNIM DOKAZOM? SAJ NISI NIČESAR DOKAZAL.
OHOHO, ALI MI BOŠ ZDAJ ŠE ODGOVARJAL?! ALI MI BOŠ REKEL, DA SEM SVINJA?
NISI SVINJA, ČE IMAŠ PA PERUTNIČKE.
HA HA, TOČNO TAKO, ZMAGA JE MOJA, HURA!!!



MARVEL

AVENGERS

Joker

